

ROBBA BANNERA

(Ruba bandiera)



Giuoco avvincente, ma per ragazzi abili e soprattutto veloci, che allegramente lo svolgevano all'aperto. Era uno dei pochi che aveva una immensa popolarità per l'alto senso di compattezza e di concordia che dovevano regnare fra le squadre, orgogliosamente rappresentate dai partecipanti.

Bisognava, però, dividere i ragazzi in modo da formare le due squadre il più possibile equilibrate, poiché non c'è giuoco più noioso e più triste di quello cominciato conoscendo chi possa essere il vincitore.

Era diretto necessariamente da un ragazzo-arbitro, scelto fra loro per imparzialità e rettitudine con la faticosa conta o eletto se i giocatori erano di numero dispari, il quale si disponeva di lato sulla mezzeria tracciata con una linea al centro del campo ad equidistanza fra le altre due linee segnate a terra a circa 20 metri l'una dall'altra, tenendo a braccio teso, nella mano una bandiera o, in mancanza, un vistoso fazzoletto.

I ragazzi, d'uguale numero per squadra si collocavano sulle linee di partenza, tenendosi pronti ad iniziare il giuoco.

In precedenza ad ognuno per squadra, a coppia, veniva assegnato dall'arbitro un numero: 1-2-3-4-5 oppure 6,... quanti erano i giocatori, in modo tale che i primi delle file delle due squadre erano i numeri 1, i secondi i numeri due, i terzi i numeri tre,... e così via fino all'ultimo.

Quando i ragazzi erano ben allineati, l'arbitro a piacere

Se un giocatore riusciva nell'intento, doveva tornare di corsa al proprio posto senza farsi toccare dall'avversario, che lo rincorreva, in tal caso alla sua squadra veniva assegnato un punto.

Erano ammesse l'astute finte: cioè far l'atto di prendere la bandiera per ingannare l'avversario, il quale se cadeva nell'inganno s'impossessava della bandiera, ma nel tentativo di scappare dava maggiore possibilità al pronto furbetto di toccarlo.

In seguito con i giocatori riallineati, il “porta-bandiera-arbitro”, chiamava un’altra coppia, invitandola alla successiva disputa, che ora diventava più entusiasmante.

Giuoco senz'altro vivace che nel salubre divertirsi serviva a collaudare l'agilità, la velocità e la pura furbizia, capacità che rallegrano diligentemente.

Ragazzi giocate con la convinzione di divertirvi senza umiliare i vostri compagni, poiché non c'è tracotanza più altera di chi si crede d'essere sempre vincente.

E se un giorno s'avverasse il contrario ?

ZUMMA

(Il saltamontone)

Nino Trifilo'

Questo era un giuoco per ragazzi piuttosto robusti e vivaci che ha origini e risonanze tramandate nel tempo fin dal 1.400.

Era famoso alle generazioni precedenti e preferito dai grandicelli, dotati di gagliardia e d'ardore atletico.

Nel Veneto era molto conosciuto e praticato, chiamandolo in modo scherzoso **“pali marciti”** o **“salta molèta”**.

Il nome **“scalamussa”** che nel trevigiano, a Sarmede, si dava a questo ardimentoso giuoco, dovrebbe significare **“scala d'asini”**, alludendo ironicamente alla fila dei portatori con le schiene piegate.

Allora era un'attività ludica all'aria aperta cosidetta **“povera”** perché giocata con nulla, solamente con ardimento e puro spirito e che invogliava ragazzi spigliati e propensi a familiarizzare divertendosi senza adoperare alcun fantasioso attrezzo.

I più volenterosi e i più baldanzosi, chiamati al giuoco, si riunivano e si dividevano in due squadre, composte da tre o quattro partecipanti. In ordine convenuto dalla conta, mediante un secco e decisivo **“pari o dispari”** fra i due boriosi capi, veniva stabilita la squadra dei ragazzi che per primi dovevano **“starre sotto”**, cioè fungere da portatori, mentre i vincenti erano fortunatamente i saltatori.

Ecco come si svolgeva il giuoco: il capofila dei perdenti andava a posizionarsi con le spalle ad un muro o ad un albero, (là dove esisteva) costituendo la testa del giuoco, il secondo gli appoggiava il capo in grembo e si teneva adeguatamente aggrappato per la sua cintura, rimanendo fermo in atteggiamento chino a schiena d'asino; il terzo si attaccava al secondo tenendolo saldamente per i fianchi,...e così di seguito il quarto in ugual modo a formare la schiera dei portatori, fermi e ordinati in fila.

I saltatori, uno per volta, presa una valente rincorsa per avere maggiore slancio, a gambe divaricate zompavano sulle spalle dei portatori, badando di restarci comodi e saldi e curando di non cadere per non essere soggetti alla sostituzione per loro incapacità.

Il primo saltatore doveva essere il più guizzante per andare a situarsi il più lontano possibile dalla coda e per lasciare spazio sufficiente dietro di se agli altri compagni.

Dopo il susseguirsi dei salti sulle groppe dei portatori, era vietato rigorosamente muoversi. Se un componente della squadra dei saltatori, persa la stabilità, cadeva, immediatamente si invertivano le parti.

Se invece uno dei portatori, indebolito dallo sforzo, cedeva al peso dei saltatori e si staccava dalla fila piegando le ginocchia, tutta la squadra doveva rimanere “sotto” per un altro turno.

Se il primo dei saltatori maldestramente finiva sulla schiena dell’ultimo portatore, situato in coda, costringeva i suoi compagni a saltargli addosso a formare un grappolo umano in precario equilibrio e nell’arduo tentativo di sostenersi reciprocamente.

In questo caso era difficoltoso per il portatore tollerare l’ingente peso ed ancor più disagiata era per i saltatori rimanere immobili senza cascare.

Se il capofila (la testa), osservate le posizioni stabili dei saltatori, decideva che non vi era possibilità di cedimento o di cadute, ordinava ai suoi compagni di arrendersi e, dopo un riposino ristoratore e qualche salace sfottimento, si ricominciava la serie dei salti a posizioni invariate.

Grandi grida di soddisfazione e di vittoria lanciavano i portatori soccombenti quando uno dei saltatori goffamente ruzzolava per terra dopo un maldestro salto o, malgrado la disperata presa al vestito o alla cintura d’un portatore, scivolando lentamente finiva ugualmente per toccare terra.

Così i portatori diventavano saltatori nel turno successivo, che seguiva le stesse regole nei salti.

Ora, aiutandovi con la fantasia e con un pizzico di umanità, mettetevi nei panni scomodi di un esile ragazzo, che, avventurandosi in quel gagliardo giuoco, doveva sopportare il carico di un robusto saltatore di cinquanta e più chili, che gli rovinava pesantemente al volo sui reni.

Anche se non crollava di schianto, per il dolore si negava al proseguimento, denunciava la sua fragilità fra l’ironia e le risate dei compagni e cercava di dirottare la scelta verso un altro giuoco più congeniale alle sue capacità e alla sua “robustezza”.

LIGNELLI
(*La lippa*)

Questo giuoco era rinomato e praticato in tutta l'Europa, di cui, però, non si hanno certezze storiche sulle sue origini.

“Correre come una lippa” o “andare veloce come una lippa” sono espressioni ancora largamente in uso nel Nord Italia. La lippa, termine lombardo, presta il nome all'antico giuoco popolare dalle origini incerte, ma sicuramente antichissime.

Lo studioso Marco Fittà ha identificato nel 2.003 alcuni reperti egizi risalenti alla dinastia Lahun (XI / XII dinastia fra il 2.205 a.C. e il 1.778 a.C.).

Nel veronese viene giocato con alcune varianti nelle regole e nello svolgimento, chiamandolo “S-cianco”.

Nel Sud dell'Italia forse si è incominciato a disputarlo con rilevante intensità intorno al 1,700, come parodia di distrazione, di diversivo e d'intrattenimento,... e con molta voglia d'emulazione.

I ragazzi più dinamici, astuti e svegli di mente e con eccelso spirito d'antagonismo si cimentavano volentieri al giuoco dela lippa, che a Novara di Sicilia era chiamato “di lignelli”. Giuoco vivace e rischioso anche per coloro ch'erano dotati di scaltrezza e di spavalderia e di un pizzico d'ironia.

Di che cosa si aveva bisogno per giocarci?

Di una mazza o bastone per il battente di circa 60 centimetri e di un legnetto di circa 20 centimetri con le estremità appuntite, che fungeva da provvida lippa.

Attrezzi semplici e facilmente ricavabili dagli esperti e diligenti ragazzi, che sapevano opportunamente costruirseli magari con un manico di scopa o con un pollone di castagno.

Lo si praticava particolarmente fra due agguerriti contendenti su di un adeguato spiazzo.

Il vincente della conta tracciava col bastone un cerchio sulla terra del diametro di circa 2 metri e si poneva dentro, mentre il perdente si allontanava disponendosi a circa 15 metri. Il battente percuoteva la lippa col bastone cercando di lanciarla il più distante possibile dal ricevente, il quale con gesto atletico doveva agguantarla al volo per potere vincere sul compagno e sostituirlo. Non riuscendovi, raccoglieva il legnetto e, dal punto dove s'era fermato, lo rilanciava con l'intento di farlo entrare nel cerchio. Il battente, difendendosi, doveva respingerlo, aiutandosi col bastone.

Riuscendo ad evitare l'invasione, aveva diritto ad ulteriori tre colpi sul legnetto da lì, dove era stato respinto opportunamente.

Il giuoco proseguiva col ripercuotere per le tre volte consentite il legnetto sulle punte, il quale rimbalzando poteva essere ribattuto con sveltezza con la mazza nel tentativo di rilanciarlo lontano e senza dare al ricevente la possibilità di acchiapparlo per non patire il rimpiazzo.

Per vincere al giuoco "di lignelli" occorrevano cento punti, i quali si conquistavano mediante la misurazione della distanza intercorrente fra la lippa, da lì dove era andata a fermarsi dopo i tre ultimi colpi, e la circonferenza del cerchio.

Il battente sogguardava la distanza e diceva, ad esempio: venti punti.

Se il ricevente reputava di poterli assegnare, acconsentiva e il giuoco proseguiva col vincente-battitore, altrimenti si andava al reale esame del punteggio contestato col bastone, che in tal caso serviva da opportuna misura di lunghezza.

Il chè, alle volte, dava delle sorprese quando ne risultavano meno dei venti richiesti. In tal caso, non solamente non venivano assegnati i punti presunti per l'incerta stima, ma il battente sottostando malvolentieri alla vigente e categorica regola, doveva offrire al compagno gli attrezzi per la continuazione del giuoco e passava alla funzione di ricevente.

Si procedeva fino al raggiungimento di uno dei due antagonisti dei cento punti, pattuiti all'inizio del giuoco.

A Meda Lomellina, in provincia di Pavia, annualmente organizzano un importante torneo di lippa con oltre un centinaio di partecipanti, ma il giuoco si svolge in modo elementare e semplice, in quanto consiste soltanto nel colpire con la mazza la lippa dopo averla fatta rimbalzare da terra con un colpo sulla estremità appuntita e vince colui che è stato più destro e più possente nel lanciarla il più lontano possibile.

Tutto quà? Ragazi, tutto quà!

Ciò da noi serviva per scaldare i muscoli.

Facevamo dei lanci di prova come fanno gli atleti prima di incominciare una competizione.

In termini prettamente sportivi si dice: fare il braccio, cioè approntare il braccio alla destrezza del giuoco.

Saltamartino si dice ad un bambino vivace e irrequieto con l'argento vivo addosso e forse per tale motivo da noi vinceva il giocatore che nella disputa era stato

atleticamente più esuberante, poiché nel prosieguo il giuoco, sorretto da pertinenti regole, si presentava più dinamico e più avvincente, fino all'estremo dell'abilità e della furbizia e con la marcata intenzione di non perdere ci si addestrava ad affrontare le future competizioni della vita.

PITRULLI

Era piacevole il gioire nel saltare, nel rincorrersi, nel capitombolare sull'erbe, nel contendersi delle piastrelle, delle figurine, delle bandiere,...e talvolta dei soldini, ma quando si era stanchi dei tanti giuochi dinamici e gagliardi arrivava il momento di desiderare un meritato riposino, che durava soltanto pochi minuti, perché la bramosia di continuare le dispute era sempre latente e forte, ed allora si ricorreva ai giuochi tipicamente sedentari, dove non mancava anche l'eccitante sfizio del competere allegramente e spensieratamente.

<<<<<<<<<<0>>>>>>>>>

Il famosissimo giuoco “di pitrulli” (delle cinque biglie o sassolini della grandezza di una nocciola) era praticato fino dai tempi della Grecia classica, da dove sembra che si sia diffuso in molti paesi del mondo, specialmente in Europa e in Asia.

Allora era giuocato in modi differenti e anche con gli astragali, piccole ossa del tarso dei piedi degli ovini, simili a dei sassi quasi quadrati. Appunto per questo era conosciuto con il nome di **aliossi** (giuoco con gli ossi), i quali se colorati e numerati imitavano i dadi.

Il poeta tragico Sofocle attribuiva l'invenzione degli **aliossi** all'eroe greco Palamede sostenendo che questi ne aveva insegnato l'uso ai soldati durante le tregue della guerra di Troia per divagarli.

Di questo divertente e accorto giuoco se ne sono trovate tracce anche in alcune zone della Bulgaria, abitate solamente dagli uomini delle caverne alla fine del quinto millennio a. C.

Sifatto giuoco semplice e popolare, era svolto in tutte le regioni d'Italia dove prendeva nomi diversi. I ragazzi romani lo chiamavano allegramente **“ocellata”**, i toscani **“ripigliino”**, i piemontesi **“verimani”**, gli emiliani **“anlèina”**,...ed altrove **“breccetto”**.

In Toscana i sassolini erano sostituiti da cinque torsoli di albicocca o di pesca, dipinti da un lato: quattro di colore blu e uno di rosso.

Si giocava fra ragazzi dal piglio da contendenti svegli e risoluti a divertirsi, disposti in circolo. Lanciavano in aria, a turno e dopo la conta, i cinque noccioli e cercavano di riprenderli con il palmo della stessa mano. Quelli presi a volo venivano conteggiati così: un punto per ogni nocciolo dipinto di blu, i quali raddoppiavano il punteggio se assieme veniva preso anche quello colorato di rosso.

Gioco elementare, ma meno dinamico e meno divertente di quello che si disputava a Novara di Sicilia, il quale, nella sua diversità nello svolgimento, alla fine prevedeva una penitenza, pattuita nella quantità e nella qualità prima dell'inizio del giuoco.

La punizione, a cui il perdente doveva sottoporsi, consisteva nel ricevere dal vincente dei castigati “**baguri**” (pizzicotti) sul dorso della mano o col subire, menando con ironia, delle perfide ceffate sempre sul dorso e mentre il vincitore lanciava una biglia in aria per riprenderla immediatamente dopo averle inferte ad una ad una e in sequenza. Se la biglia nell'impartire la punizione sbadatamente cadeva a terra la penitenza era condonata.

Talvolta, per dare dimostrazione di capacità, si lanciavano per aria i cinque sassolini per poi, nel ricadere, riprenderli sul dorso della stessa mano e fra le dita. Chi ne catturava di più poteva reputarsi più abile degli altri.

Gioco, che per la sua essenzialità e semplicità era prettamente preferito dalle ragazzine leste e particolarmente prudenti e favorevole per quelle che erano più capaci e più inclini a misurarsi, solamente per indole pugnace, con le contendenti e che contribuiva alla serenità di quella fanciullezza, ch'ormai si ricorda con nostalgia per la separazione cheolgeva verso la maturità.

Per la ridotta dinamicità il giuoco prediligeva leggiadria, agilità e destrezza in contrasto e in rispetto alle prestazioni muscolari dei maschietti, che talvolta avvinti da bramosia e per dare altezzosa dimostrazione di abilità si cimentavano anche loro con aspetti animosi.

Tralasciati i giochi della campana, della corda, della palla dorata, dei cerchietti,... e “di puppi i pezza” (delle bambole) andavano a cercare, qua e là nei dintorni i cinque sassolini, il più possibilmente rotondi e della stessa grandezza; indi le spigliate ragazzine facevano la doverosa conta e la vincente fronteggiando la contendente, poi attenta osservatrice, iniziava il giuoco.

Dentro le dita serrate a pugno la giocatrice tratteneva per un momentino “ i cinqu pitrulli”, ci soffiava sopra come per propiziarsi un buon andamento del giuoco e dopo, allargando le dita e capovolgendo il palmo della mano, li lanciava sul levigato e pulito piano (basolato o cementato) con massima attenzione e nella speranza che andassero a fermarsi staccati l’uno dall’altro.

Adoperando sempre la stessa mano, anche se mancina, la giocatrice doveva prendere un sassolino, possibilmente discosto, senza muovere gli altri, lanciarlo in aria e contemporaneamente raccoglierne a pizzico un altro da terra e con quest’ultimo in mano sveltamente catturare quello lanciato, evitando di farne scivolare qualcuno per terra.

In seguito ne lanciava uno dei due in possesso, dopo avere accantonato il primo, e ne raccoglieva un altro da terra, riprendendo lestamente quello in aria. E così senza interruzione, finchè tutti i sassolini rimasti erano recuperati.

A questo punto aumentavano le difficoltà

Si proseguiva col rimettere i cinque sassolini per terra, se ne ripigliava uno delicatamente, cercando sempre di non spostare minimamente gli altri, anche se qualcuno s’era addossato ad un altro, e lo si rilanciava in aria e nel contempo impossessarsi abilmente con la stessa mano dei quattro sassolini prendendoli col palmo a due a due e sempre col ripigliare al volo quello lanciato in aria un pochino più in alto.

Effettuate le due prime prove, senza che il sassolino volante cadesse per terra, si proseguiva con un altro passaggio del giuoco, il quale ora diventava più difficile e più impegnativo, in quanto i sassolini da prelevare erano prima tre e di seguito l’altro, però lanciando per aria i quattro sassolini in possesso e abilmente riprenderli tutti. Nello stenderli sul piano la giocatrice sui cinque sassolini, serrati in pugno, ci soffiava come per ringraziarsi la buona fortuna.

Conquistati con destrezza i tondi sassolini si proseguiva con l’ultima fase del giuoco. La quale si presentava la più ardua e dall’esito incerto.

Consisteva nello sdruciolare il più vicino possibile le cinque biglie nella speranza che quattro si raggruppassero e una, fortunosamente o abilmente, si discostasse, anche di poco dalle altre.

Era un’operazione che, se completata senza commettere errori, sanciva la vincita, altrimenti avveniva la sostituzione e la giocatrice, rispettando il turno, ricominciava sempre da capo.

Prima di iniziare un’altra tornata, si infliggevano “**i baguri**” alla perdente, che talvolta per bontà della vincente erano condonati.

‘A CIOTTA

(L’acchiappino)

E’ notorio che gli antichi greci amavano i giuochi quanto lo studio e le arti e i loro filosofi più insigni, tra cui Platone e Aristotele, davano allo svago e al divertimento sano un’importanza fondamentale per la formazione dei ragazzi, ravvisando l’opportunità di inventarne di nuovi con caratteristiche ludiche e agonistiche.

Il giuoco della “ciotta” divertente, entusiasmante e emozionante sembra che sia stato inventato dagli educatori della gioventù greca al fine di abituare i futuri cittadini ad accettare democraticamente l’alternarsi della sorte.

Da non dimenticare che sono stati proprio loro ad inventare le Olimpiadi nel 776 a. C.!

Il giuoco dell’acchiappino, che metteva alla prova ragazzi vogliosi di dimostrare l’abilità allo scatto e alla furbizia, ci è stato tramandato dai greci che lo giocavano 2.500 anni fa.

Di questo semplice giuoco, che sembrava ideato per i ragazzi, si hanno molte versioni, che da regioni in regioni differenziavano soltanto nello svolgimento, ma non nello scopo precipuo di divertire.

Associato ad agilità, scatto e prontezza di riflessi il sapere correre in libertà da sempre ha costituito la principale prerogativa nei giuochi della fanciullezza.

A Novara di Sic. “a ciotta” si giocava così: Ragazzi, pronti e agili, si radunavano su di uno spiazzo ben delimitato, oltre il quale era proibito varcare le linee di confine, previa l’eliminazione.

Il giuoco consisteva in una gara a rincorrersi e a evitarsi per non farsi acchiappare.

Mediante la conta si designava colui che doveva stare al centro e fungere da inseguitore, mentre gli altri, gli inseguiti, si disponevano sparsi a piacere nei dintorni.

Lo sfortunato prescelto dalla sorte, rincorrendolo, tentava di acchiappare un compagno che scappando accortamente lo doveva evitare, anche avvalendosi di abili finte e di lecite furberie.

Chi malaccortamente non riusciva a sfuggire ed era toccato dall'inseguitore, doveva sostituirlo.

Gli inseguiti, volendo, potevano avvalersi, nel momento d'essere acchiappati, a degli accorgimenti tattici di ripiego, di furbastro soccorso: potevano toccare ferro servendosi di una chiave o di una maniglia o di un picchiotto,...ch'erano appesi a qualche porta all'interno del campo di giuoco oppure, se ovviamente arrivavano a tempo, accovacciarsi o sedersi per terra beffando l'inseguitore.

Un modo di distogliere l'inseguitore dalla scelta di rincorrere un compagno meno veloce era il tagliargli la strada per invogliarlo ad inseguire il generoso soccorritore, al quale il salvato, riconoscente, alla prima occasione, magari in un giuoco a lui più congeniale, poteva restituirgli il favore.

Tanto per stuzzicare l'inseguitore qualche baldanzoso ragazzo, stando però in guardia, lo avvicinava e lo sfidava a rincorrerlo dicendogli a scherno: Ciotta, bella picciotta! (Acchiappami, bella ragazzotta !) Per poi scappare velocemente.

.

Giuoco veramente divertente con valenza e pregio agonistico che coinvolgeva ragazzi ben propensi a trascorrere ore in libertà all'aria aperta fraternizzando con solidarietà e che terminava quando la vittoria veniva assegnata alla stanchezza o accettata da tutti i partecipanti per appagamento, dopo tanto gioire insieme spensieratamente.

I IOCCHI C'A CORDA

(I giuochi con la corda)

Molti erano quei giuochi divertevoli e avvincenti che, eseguiti con la corda (in ugual modo si svolgevano duemila anni fa) erano i prediletti dalle ragazzine.

Talvolta anche i ragazzi si cimentavano volentieri tanto per dimostrare quanto potevano essere abili anche nei giuochi prettamente femminili.

Era necessario possedere buone doti di agilità, di slancio e di resistenza agli sforzi prolungati.

Si radunavano su di uno spiazzo o cortile sufficientemente grande per lo sviluppo del giuoco e tanto tollerante da assorbire strilli, gridolini, strepiti e mugugni di disappunto.

Il più rinomato e il più giocato in tutti i paesi del mondo era quello in cui due pazienti ragazzine, estratte a sorte con la conta, si ponevano di fronte e tenendo fra le mani una corda di circa cinque metri di lunghezza, fornita in cima di due manici di legno, la facevano girare, mentre le compagne a turno e quando erano chiamate vi saltavano ritmicamente quando la corda rasentava la terra, evitando di compiere degli sbagli.

Prima però dovevano attendere la chiamata. Infatti le due sbarazzine ragazze sistemate dirimpetto d'accordo e all'unisono invocavano giocosamente il nome d'una compagna così:

Signora...(Carmela, Cettina, Giuseppina,...ecc.) e la ragazza nominata entrava nel giro della corda e vi saltava chiedendo gentilmente nel contempo: Comanda?

Le due ragazzine rispondevano: Un caffè! (o un cappuccino o una cioccolata,...)

La ragazza domandava: Di quanto?

Le due ragazzine: Uno di tre (o di quattro o di cinque,...)

La ragazza prontamente replicava: Vado, li preparo e torno subito.

Saltellando allegramente girava attorno alle due ragazzine, entrava nuovamente nel giro della corda ed eseguiva i tre, quattro o cinque salti,... come le erano stati ordinati dalle due ragazzine.

Se per sua sfortuna sbagliava nell'eseguire i salti, veniva punita con la sostituzione di una delle due ragazzine che giravano la corda. Se viceversa riusciva a terminare i salti, si rimetteva in fila, sperando di essere di nuovo chiamata.

Di seguito toccava ad un'altra ad essere chiamata e così via finchè tutte le ragazze avevano eseguiti i salti pretesi.

Con il prossimo turno i salti richiesti diventavano più difficoltosi per l'aumento del numero e per le variazioni da apportare.

Cambiando di volta in volta gli ostacoli da superare, i salti dovevano essere eseguiti così: - con un piede; a piedi uniti; di fianco; all'indietro; un salto sì e uno no.

Nell'ultimo modo di far saltare le due ragazzine facevano girare ugualmente la corda, ma sopra la testa della giocatrice, la quale doveva abbassarsi e passare senza farsi colpire.

Quando però succedeva che le due ragazzine nel far girare la corda commettevano uno sbaglio, dovevano continuare il loro monotono e difficile compito, ripigliando il giuoco da dove l'avevano interrotto.

VARIAZIONI

L'OROLOGIO: Quando le giocatrici erano tredici di numero s'imponeva un delizioso e divertente giuoco. Fatta la conta, la prescelta dalla sorte impossessandosi della corda conduceva il giuoco. Le altre dodici andavano a formare un cerchio, simboleggiando l'orologio.

Ad ognuna veniva assegnata un'ora in sequenza e in destrorso giro dopo la conta.

La conduttrice si poneva al centro e tenendo fra le mani la corda per una cima la faceva girare torno torno come se fosse una lancetta dell'orologio.

Quando a suo piacere fermava la corda, questa con l'altra cima indicava una compagna, la quale lasciando il cerchio andava al centro a giocare con lei.

La conduttrice faceva girare la corda per saltare e l'indicata entrava nel giro ed eseguiva tanti salti quante erano state le ore a lei assegnate, senza commettere sbagli, altrimenti doveva fermarsi e ritornare nel cerchio al suo posto.

Il giuoco terminava quando tutte le partecipanti erano state individuate e fatte giocare.

Un'altra variante significativa e molto in uso era quella di saltare la corda, fatta girare da due compagne, pronunciando contemporaneamente e reiteratamente ad ogni salto: "arancia, limone e mandarino" fino a quando per stanchezza o per appagamento o per goffaggine si commetteva l'errore di inciampare con la corda. Così la giocatrice veniva sostituita da una compagna e riprendeva il giuoco col successivo turno.

GARA INDIVIDUALE

Se ciascuna delle giocatrici era munita di una corda si poteva organizzare una divertente gara a saltare e correre.

Al via da una linea di partenza si doveva pervenire a quella d'arrivo. L'ultima arrivata pagava una penitenza.

Era consigliabile gareggiare possibilmente su di un prato soffice, poiché c'era il pericolo che, nell'ansia d'arrivare prima, qualche ragazza inciampando nella propria corda o in una maledetta zolla cadeva sbucciandosi qualche ginocchio.

Se lo spiazzo era ridotto si giocava ugualmente con una ragazza per volta, la quale eseguiva salti d'andate e ritorni. Veniva sostituita da una compagna quando incappava in qualche errore.

Oggi che questi giuochi, come tanti altri, sono scomparsi e i piani e i cortili sono silenziosi, i salti con la corda servono d'aiuto agli atleti nelle palestre, specialmente ai pugili per irrobustire e per agevolare la scioltezza e l'elasticità dei muscoli delle gambe.

MADAMA DORE'

A questo giuoco i maschietti, messi da parte, facevano da spettatori attenti, impazienti e meravigliati. Era prettamente riservato alle sbarazzine bambine, le quali, nello svolgerlo in sette o in otto e anche in dieci, dovevano scegliere, la più bella fra loro.

L'elezione avveniva con le bambine disposte in circolo che tenendosi per le mani amichevolmente e girovagando cantavano le strofette di una fiaba dalla semplicità arcana, anche se avvincente.

Bisognava prediligere di giro in giro la più bella fra le biricchine bambine per poi portarla ad un fantasioso e sontuoso castello e farla maritare con un ipotetico e nobile cavaliere.

Giuoco fiabesco dall'animo femminile che ha avuto in tutti i tempi un'illuminata fortuna fra le discepole mamme e nonne, poiché anche loro lo avevano giuocato trepidando per il timore di non essere tra le prescelte.

Il giuoco da spettatore zelante e disteso su di un muro come una lucertola al sole, l'ho visto giocare così: l'intente e desiderose partecipanti si disponevano

in circolo e si tenevano per le mani girellando e saltellando armoniosamente come per andare allegramente a zonzo.

La fortunata disegnata dalla conta “ Madama Dorè”, conduceva il giuoco, e rimanendo al di fuori del circolo, girava al contrario saltellando e cantando allegramente:

**Oh, quante belle figlie,
Madama Dorè.
Oh, quante belle figlie.**

Poi si fermava attendendo la risposta delle bambine, che continuando a girare all'inverso cantavano:

**Son belle e me le tengo,
Madama Dorè.
Son belle e me le tengo.**

E si fermavano. La bambina all'esterno riprendeva a girare cantando.

28

**Il Re ne comanda una,
Madama Dorè.
Il Re ne comanda una.**

Dopo si fermava, mentre le bambine del circolo, riprendendo a girare, cantavano:

**Che cosa ne vuol fare,
Madama Dorè?
Che cosa ne vuol fare?**

E si fermavano un'altra volta.

La bambina all'esterno ripigliando a girare cantava giocosamente:

**La vuole maritare,
Madama Dorè.
La vuole maritare.**

Nuovamente si fermava aspettando fiduciosa la replica delle bambine, che riprendendo a girare cantavano:

**Entrate nel mio castello,
Madama Dorè.
Entrate nel mio castello.**

Aprivano da un lato il circolo invitando la bambina, la quale appena dentro, lo richiudevano, mentre lei cantava:

**Nel vostro castello sono entrata,
Madama Dorè.
Nel vostro castello sono entrata.**

**Le bambine in circolo riprendevano a girare e contemporaneamente cantavano:
Scegliete la più bella,
Madama Dorè.
Scegliete la più bella.**

E si fermavano a loro volta.

Giunte a questo punto la bambina in mezzo al circolo sceglieva una compagna a lei più gradevole, che, indicandola con l'indice, l'attirava a se e la poneva al suo fianco, per poi cantare:

**29
La più bella me la sono scelta,
Madama Dorè.
La più bella me la sono scelta.**

Le bambine non scelte ripigliavano a girare cantando:

**Uscite dal castello,
Madama Dorè.
Uscite dal castello.**

Quando si fermavano e aprivano il circolo, la Madama Dorè insieme alla compagna scelta uscivano, mentre il circolo si chiudeva.

Il giuoco ricominciava. Ora però erano in due che giravano all'esterno del circolo, le quali, saltellando allegramente con le mani incrociate sul petto riprendevano a giuocare ricantando (come dall'inizio):

**Oh, quante belle figlie,
Madama Dorè.
Oh, quante belle figlie.**

Così di seguito, finchè le bambine del circolo ad una ad una venivano scelte e portate al di fuori.

L'ultima rimasta era sottoposta ad una "penitenza", già concordata all'inizio, perché per suo rovello, era considerata la più "brutta". E se non scoppiava a

piangere, era per non dare soddisfazione alle compagne, le quali malaccortamente e sornionamente la schernivano.

Era un giuoco molto divertente, ma dall'esito sadico e penoso.

Per evitare che ciò possa accadere, bambine che vi accingete a giuocare a Madama Dorè, vi consiglio di non essere crudeli e terminate il giuoco quando nel circolo di bambine ne sono rimaste due o tre. In questa maniera quelle che non sono state scelte avranno la magra consolazione di non essere considerate le “più brutte”, perché anche se tali sono, hanno sempre un cuore gentile da donare.

Le farete contente e soprattutto non avrete suscitato strascichi di antipatie e malumori,...e vi sarete divertite ugualmente.

RULLU

(Il giuoco del rullo)

Un'esaltazione o un impulso può e deve cambiare lo stato di indifferenza per quel che concede di svago e di divertimento all'aria aperta qualsiasi giuoco che assumendo carattere distensivo e impegnativo per spirito di emulazione e di confronto piacevole concorda ad elevarsi dal quotidiano strazio.

Il novarese, trovate le condizioni, muta pelle e sembianza e servendosi della solerzia e della dinamicità appare improvvisamente più sveglio, più intonato e più passionale con l'avvento della primavera, al punto da dimenticare i torbidi affanni dell'inverno.

Cosicchè il giuoco sano è retto e gravato da ragioni universali, idonee per stordire e distogliere dalle ambascie.

Urge però un'atmosfera piena d'eccitante fantasia, come realtà senza tempo, senza turbamenti e senza devianze, ma con la vivace emozione di confarsi alla spensieratezza e alla tendenza verso il ludo divertente, anche se talvolta gaudente.

Nell'assoluto impegno il distinto giuoco del rullo era colmo di queste peculiari qualità.

Il descriverne l'entusiasmo e l'essenza magica, che hanno contrassegnato gli atteggiamenti da arditi sportivi giovani e adulti, richiama alla memoria la tensione e la carica emotiva con cui in schieramenti contrapposti si contendevano la vittoria.

Al giuoco della “ruzzola novarese” si accostavano coloro che avvinti e abili giocatori possedevano un elevato spirito di squadra e un eccezionale dinamismo atletico, ma bisognava essere distesi e lungi da preoccupazioni e da egoismi per meglio concentrarsi.

Il legnoso rullo, adoperato per le sfide, era un attrezzo ricavato da un paziente falegname dall' intreccio della radice d'una quercia, di circa 25 cm. di diametro, dello spessore di circa 4 cm. e del peso approssimativo di 2 chili, con i bordi della circonferenza arrotondati.

Inebriati d'antagonismo e di baldanzosa euforia gli esperti giocatori si avviavano a gruppi per lo stradone, fuori dal paese, là dove allora il giuoco non poteva essere interrotto se non dallo sporadico passaggio di qualche carretto o di qualche calesse, raramente da qualche macchina.

In quei pomeriggi tiepidi e traboccanti d'allegria li seguivano una sciamante folla, che assieme al desiderio di farsi una distensiva passeggiata, partecipava scommettendo per i loro beniamini, a cui non facevano mancare il loro sostegno.

Di volta in volta con la determinante conta si componevano le due squadre, formate da due o tre giocatori l'una.

Così era la sorte che doveva stabilire l'equilibrio delle forze.

Pattuita la somma da mettere in palio prima di iniziare il giuoco, i due capitani col supporto dei compagni dovevano concordare il percorso e “a stacca”, il punto d'arrivo che poteva distare circa cinquecento metri dalla linea di partenza.

Il rullo, prima del lancio, per due giri e mezzo attorno alla circonferenza veniva avvolto con la “lazzada”, un mazzacorto di spago da calzolaio, ritorto con cura a otto legnoli e impeciato, della lunghezza di circa 3 metri.

Non mancavano i gesti di esultanza per un colpo ben riuscito né gli atteggiamenti di delusione quando il rullo per sfortuna andava a sbattere contro un paracarro o un albero sul bordo dello stradone o un maledetto sasso,... che ne deviavano il dritto percorso o quando per un maldestro lancio andava a precipitare giù per una scarpata o sprofondava dentro un tombino stradale o s'infossava in una cunetta,... da dove era difficoltoso eseguire il successivo lancio.

Il primo giocatore con il rullo dentro le dita della mano a tenerlo ben saldo pendente sul fianco, dimenava il braccio di quel tanto per dargli conoscenza del tragitto che intendeva compiere. Indi con la rincorsa percorreva alcuni passi e arrivato con un piede sulla linea di partenza incominciava il giuoco col lanciarlo imprimendogli forza e impeto necessari a sviluppare la sua volontà.

Si segnava attorno al rullo un cerchio per indicarne la posizione raggiunta, là dove aveva terminato la sua corsa, e si procedeva con il lanciatore avversario che eseguiva il suo colpo nel medesimo modo e dalla stessa linea di partenza.

Si proseguiva con i secondi giocatori che intervallandosi effettuavano i loro lanci, così di seguito i terzi, per poi ritornare ai primi e così via fino al raggiungimento della meta prefissata.

Vinceva la gara quella squadra che per l'abilità del suo ultimo giocatore, a parità di lanci effettuati, riusciva a mandare il rullo più lontano dal traguardo.

VARIAZIONE

L'avvincente giuoco del rullo presentava una variazione interessante. A svolgerla era deputato un esperto giocatore, mentre gli altri partecipanti si dividevano in due contrapposti gruppi, scommettendo sulle sue possibilità di vittoria.

Inizialmente si doveva stabilire il percorso, il quale era pattuito con le due parti.

La fazione degli scommettitori per l'insuccesso alla contrattazione ponevano degli intralci da superare, con i quali il giuoco non solo diventava più impegnativo, ma anche più accidentato per la richiesta dell'inserimento di quegli ostacoli da concordare che dovevano impedire l'esito favorevole della gara, quali il dover urtare col rullo lanciato un paracarro o posarlo sullo scalino di una porta di casolare o farlo immergere con un lancio dentro una vasca,...e così via secondo la fantasia e l'intendimento.

Rilevate l'irte difficoltà del percorso il valente giocatore, intervenendo nella definitiva contrattazione, richiedeva alcuni vantaggi che se concessi gli offrivano maggiore opportunità di vittoria, con la quale conseguiva un benefico del 10% sulle vincite.

Le agevolazioni richieste e di cui il veterano giocatore ne usufruiva a suo discrezione in caso di necessità o di impedimento nell'esecuzione agevole dei lanci, erano le seguenti:

“pidatozzu” (il rullo veniva spostato lateralmente dal punto dove s’era fermato dell’impronta di un piede);

“gammèda”(il rullo era spostato di una gambata);

“mbrazzada” (il rullo veniva spostato della lunghezza delle braccia allargate);

“ tiru a chiappa” (il rullo veniva lanciato come un disco);

tiro con la mano mancina.

L’abile giocatore a suo oculato giudizio se ne avvaleva del “pidatozzu” quando il rullo rimaneva accosto ad un muro; della gambata o della bracciata quando desiderava avere una migliore visuale di una stretta curva; del tiro con la mano sinistra quando voleva facilitare il passaggio al rullo in prossimità di una curva a destra e del lancio “a chiappa” quando sfortunatamente il rullo precipitava in una scarpata o cadeva dentro un tombino.

Solo dopo l’accordo sancito aveva inizio la gara.

Il regolamento da osservare senza deroghe era uguale al normale giuoco a squadre.

Il soccorrevole tifo degli astanti assieme agli arguti sfottimenti e all’esclamazioni di disappunto o di giubilo coronavano e accentuavano l’andamento altalenante del giuoco.

Le gare terminavano quando il crepuscolo oscurava lo stradone e il rullo non si vedeva dove andava a finire.

Col cuore appagato dal divertimento si rientrava in paese a gruppi chiacchieroni, scaricando la tensione accumulata con motteggi salaci, qual corollario di tutti i giuochi distensivi e ricreativi.

BATTIMURO

Un popolare e semplice giuoco è quello chiamato battimuro, che per la sua essenzialità invita all’evasione e alla spensieratezza.

Bisogna trovare un compiacente muro che sia liscio fino alla base e che sia adatto e paziente a sopportare la singolarità del giuoco.

Si svolge in due modi differenti: con le figurine dei calciatori dell'epoca o con il rischiare delle monetine.

1) per giocare con le figurine è necessario segnare sul muro una linea con il gessetto bianco o con un coccio di terracotta all'altezza di circa un metro

Ogni giocatore pone e tiene ferma sulla linea la propria figurina. Ad un segnale si lasciano cadere contemporaneamente dando l'impressione di una giocosa grandinata.

Vince il possessore di quella figurina che si è addossata di più al muro ed ha diritto ad aggiudicarsi con la sua anche quelle degli altri giocatori.

Il giuoco continua fino a quando si è sazi o privi del patrimonio di figurine.

2) con le monetine il giuoco diventa più divertente e più avvincente.

Ogni giocatore, a turno, dimostrando bravura, batte di piatto e con misurata forza la propria monetina sul muro, al di sotto della marcata linea.

Vince colui che ha fatto allontanare di più dal muro la propria monetina e per diritto s'impadronisce delle altre.

E' consigliabile essere leali e per non lasciare a bocca asciutta i perdenti dare sempre la rivincita.

Il giuoco può continuare delle ore, a meno che, di comune accordo non si decida di passare ad un altro giuoco in cui i più sfortunati si credono più versati.

SPACCAMADURI

Questo giuoco si svolge là dove esiste un cementato con segnati in modo rimarcato dei quadretti.

Quando però piove è impossibile giocare all'aria aperta, se non si vuole rincasare inzuppati e con il rischio di pigliarsi un malanno.

Non trovando un posticino riparato, ecco che il divertimento si sposta in un luogo asciutto, possibilmente in casa dove esiste sempre un pavimento consenziente, che non può negare ai ragazzi di continuare a divertirsi.

“Spaccamaduri” più che di abilità è un giuoco di fortuna sfacciata e quindi consigliabile a coloro che sono baciati dalla Dea bendata.

Il gruppo dei ragazzi radunati in cerchio in una stanza, con il consenso dei soccorrevoli genitori, danno inizio al giuoco, il quale consiste nel mettere in palio delle monetine in mancanza delle figurine con cui si può anche giuocare, ma con meno divertimento.

Le quadrate mattonelle del pavimento sono il tappeto del giuoco, il quale deve dispensare vincite con allegria e piacevolezza per gli uni e perdite con disperazione e sconforto per gli altri.

Il giuoco si svolge così: s’impone la conta con la quale si sancisce l’avvicendamento delle giocate.

Il primo iniziando il giuoco lancia una monetina per aria con il proposito di farla cadere al centro di una mattonella. A sua volta il secondo sortito con lo stesso intendimento esegue il suo lancio e così di seguito fino all’ultimo giocatore.

Colui che ha posizionato la propria monetina più a centro della mattonella degli altri risulta il vincitore e s’impadronisce di tutte quelle giocate.

Non mancano le biliose contestazioni e i chiassosi battibecchi, che vengono sedati solo con l’intervento di un imparziale arbitro, il quale col metro provvedendo alla misurazione della distanza intercorrente fra la monetina contestata e il margine della mattonella decreta la vincita.

E’ ammesso bocciare la monetina che a colpo d’occhio sosta al centro della mattonella, lanciando la propria monetina con l’intenzione di colpirla e allontanarla dal centro.

Il giuoco in teoria è molto semplice ma in pratica presenta delle difficoltà quando tutto è affidato alla buona sorte.

Ricordo a chi volesse cimentarsi in questo giuoco che i ragazzi s’impegnavano per interi pomeriggi, dal quale alla fine potevano uscire contenti e con le tasche piene di monetine, ma le favolose vincite puntualmente erano perdute il giorno successivo per l’avversa fortuna.

PAORGIU

(Trottola)

Turbo...aeque citius est
(La trottola...è così veloce)
Da *Pseudolus* di Plauto (191 a. C.)

A Novara di Sicilia l'appassionante e dinamico giuoco della trottola, fra gli altri eseguiti con i relativi e acconci attrezzi, è quello più completo e più entusiasmante, perché impegna al vero cimento fisico e mentale ragazzi capaci e scaltri e in grado di divertirsi con intelligenza e con destrezza, rispettando precise e inderogabili regole, alle quali devono rigidamente ubbidire senza alcuna concessione o deroga.

Il giuoco della trottola, che affonda le radici nei secoli, è conosciuto in tutti gli angoli del mondo. Non c'è lembo di terra su cui non si faccia semplicemente girare questo piccolo e rudimentale giocattolo, foggato con materiali diversi e di forme differenti: a cono rovesciato, a campanella ribaltata, a pera capovolta o a ritto imbuto,...Sino dai tempi antichi è stato motivo e origine di svago, di meraviglia, di attrazione,... sia per gli egizi, i greci e i romani,... che per i cinesi, i brasiliani e i messicani.

Nel Medio Evo, nella finitima Francia, la giocosa trottola era chiamata “sabot”, perché era modellata dal tacco d'un vecchio zoccolo in disuso e serviva anche per trarre auspici per le annate delle comunità agricole.

Nell'amena Sardegna in stretto dialetto locale la trottola è chiamata “bardanfula”. E' simile ad una pera rovesciata con un chiodo in punta su cui i ragazzi la fanno roteare tirandola sottomano dopo averla avvolta con un ritenente laccio.

Nel Veneto si chiama “mòscolo” ed è fatto prillare mediante una frusta, costituita da un solido bastoncino, al quale si annoda una cordicella, che si avvolge attorno alla trottola sopra delle apposite e tornite scanalature. E' a forma di cono rovesciato, piatto sopra e appuntito sotto, sul cui vertice viene inserito il fatidico chiodo da scarponi, una bulletta.

Avvolto il “mòscolo”, con un dosato e abile strattone lo si lancia sulla terra battuta e prima che finisca di girare lo si colpisce con la frusta lievemente e destramente per riavviarlo e poi energicamente fino a vederlo apparentemente fermo per la velocità impressa.

Nella Lombarda Milano la trottola è denominata “pirla”. I ragazzi

nel giuocare ne fanno roteare insieme una più grande, chiamata madre, ed altre più piccole. La vittoria viene assegnata a colui che ha fatto girare la propria per più tempo alla stessa velocità della grande. Col tempo il vocabolo “pirlla” ha assunto un altro significato di natura sociale, ma negativo. Infatti è definito “pirlla” quell’individuo poco accorto e soggetto all’altrui volere, quasi come una sorta di girevole banderuola.

Di questo divertente giocattolo, forse il primo trastullo per ragazzi, che nel tempo si è trasformato in vero giuoco, perfino il pittore fiammingo Pieter Bruegel nel famosissimo quadro dedicato ai “Giuochi dei fanciulli” (cm. 118 x161) ne immortalava il rilievo agonistico e festivo, significando che anche prima del 1500 era conosciuto e popolare.



A Novara di Sicilia è un balocco comune e dilettevole, gibboso in alto ed appuntito e snello in basso, che fatto mulinare rapidamente per mezzo da “lazzada” (del mazzacorto avvolto intorno) sul suo asse verticale, dà, al massimo della velocità, l’impressione d’essere in quiete; dopo, rallentando il moto circolatorio per via degli attriti, s’inclina lentamente, cade, razzolando scompostamente s’arresta e dorme.

Alcuni pedagoghi, avvinti da quel magico e turbinoso prillare “du paòrgiu”, ne esaltano e ne decantano i pregi educativi, distensivi e morali con la consapevolezza di invogliare, con il loro beneplacito, i ragazzi ad ostentare bravura e a dimostrare intraprendenza al divertimento sano, spensierato ed impegnativo.

Il divertente “paòrgiu” è di foggia più aggraziata e più stilizzata: è un elegante giocattolo tassativamente in legno stagionato d’olivo, duro e compatto, sulla cui sommità sorge una graziosa torretta, chiamata “crigna”, con attorno e sopra, incisi dal maestro tornitore, dei vezzosi cerchi concentrici, formanti altrettante corone, che talvolta per civetteria vengono colorate variamente e a piacere di rosso, di verde, di giallo, di marrone... dando alla trottola una sembianza di cromatico belletto; al di sotto s’ingrossa a formare “a pènzà” (la pancia); dopo si affusola, quasi totalmente, lasciando una base, idonea per accogliere l’inserimento, per circa tre centimetri, “da friccia”, (del chiodo) su cui si fa vorticare, dopo averlo avvolto con cura e precisione “c’a lazzada” fino sopra la pancia a giri sovrapposti, a spirale, e poi lanciato con la mano al di sopra della spalla, come una frustata, come a scagliare con destrezza un sasso “cu ‘na mèstravotta” (con una destra giravolta).

“A friccia” è di ferro, resistente agli urti con la terra: se è “chi ‘ ngasti”, (se cioè è modellata con la lima a creare una capocchia conoidale, simile ad un piccolo bocciolo di rosa) permette solamente allo spillone di penetrare verticalmente, con sapienti e dosati colpetti di martello, all’interno della trottola.

Presenta però un inconveniente: dopo i ripetuti lanci il buco si allarga e favorisce l’intempestiva fuoriuscita “da friccia”. Ed allora, per dare maggiore tenacità e consistenza, si introduce nell’espanso foro “a merda du sceccu”, che, per credenza tutta puerile, acquista leggerezza e leggiadria: si ritiene che, con tale accorgimento stercoso,” u paòrgiu” diventi “na zunzillitta” (una donzelletta), ”na sciuschilla” (un grazioso ninnolo). Poi con i colpetti giudiziosi d’un martello si incunea nuovamente “a friccia”.

Se “a friccia” invece è senza “i ‘ ngasti”, c’è lo svantaggio che per amara disperazione si conficchi all’interno, rivelando delle crepe malvage e ingannevoli, le quali sono considerate candidamente “sciacchi di furtizza”. (spacchi di resistenza) E’ una effimera consolazione, perché tale foggia di “friccia” lentamente e inesorabilmente, ad ogni lancio penetra nel cuore del giocattolo e lo fende per la disperazione e la delusione del piangente possessore.

Talvolta accadeva che, con i reiterati lanci la” friccia” della trottola colpendo la dura terra o un sasso si graffiava per assillo del proprietario che, nel farla salire sul palmo della mano, gli procurava delle moleste ferite. Allora accortamente si strofinava la “friccia” nel piombo o sulla pietra arenaria per smussarne i torbidi graffi subiti.

“A lazzada” è di “rumaèlla” (un mazzacorto, ritorto a tre legnoli) della lunghezza approssimativa di un metro e dieci e a secondo della grossezza della trottola; a due-tre centimetri dalla cima vi si stringe un nodo per non consentire di sfilacciarsi; ed in testa, fatti alcuni vincoli ritenenti, si innesta un tondino di pelle o di gomma a forma di rondella, quando non si ricorre ad un pezzetto di legno, i quali saviamente servono a trattenere il mazzacorto durante lo svolgersi dalla trottola e per non ferire, con i ripetuti lanci, l’incavo delle dita, là dove deve essere accettato: fra il mignolo e l’anulare della valente mano.

L’avvolgere “a lazzada” alla trottola esige una buona dose di accuratezza; e per non farla “ smuglià” (svolgere) improvvisamente, si inumidisce di saliva la cima, perché così, con il coloso sputo, aderisce meglio attorno alla “friccia”, là dove s’ inizia a vincolarla con forza e di seguito anche sulla pancia “du paòrgiu”, ma con molta prudenza.

**E mentre la trottola turbinava si fanno degli apprezzamenti sibillini.
Si dice con derisoria supponenza e con irritante dispetto verso il possessore di una trottola difettosa:**

-“èvi ‘na sida”(è una seta) se nel suo vezzoso vorticare, portandolo all’orecchio sul palmo della mano, tesa e con le dita contratte, per offrire “ a friccia” un piano più levigato, se ne sentono i serici e carezzevoli fruscii;

-“èvi tè necchi ” (fa i dondoloni), se perdendo velocità inizia a barcollare e a cullarsi fino a riposare;

Erano scanzonate e superbe maniere, intonate scherzosamente, per fare riflettere la propria trottola e per disprezzare quella degli altri, i quali raccoglievano malamente tale manifestazione d'insulto al proprio "bijou"(gioiello), rintuzzando con uguale ilare ironia al dilleggio.

<<<<<<<<<0>>>>>>>>>

Uscivamo di casa di corsa, come frecce scoccate da un arco, con le raccomandazioni delle timorose madri, che ci seguivano e ci rintronavano le orecchie come un molesto suono di campane “sciaccadi” (crepate), con l’ultimo pezzetto di mostarda di fichidindia in bocca, ancora da masticare, con la trottola che ci gonfiava la tasca dei pantaloncini e che penzolando ci percuoteva la coscia, affannati e con l’ansima alla gola che ci toglieva il respiro nel precipitoso correre, e andavamo a trovare i nostri compagni, con i quali

istantaneamente componevamo la squadra e iniziavamo a giocare appartati dentro un “busciò” (angolo) o nascosti in un riservato posticino, là dove esisteva uno spiazzo di terra, che agevolasse i lanci del giocattolo senza sgomitare e lontani da occhi indiscreti e con il piacere e l’entusiasmo di divertirci.

I muri delle case adiacenti, assieme ai sibilanti e guizzanti prilli, dovevano sopportare anche gli strepiti di gioia, i clamori di disappunto e i diverbi nelle dispute con cui accompagnavamo lo stuzzichevole svilupparsi del giuoco che talvolta sfociava in furibondi bisticci, che si placavano solamente con l’intervento di un compagno-paciere.

Facevamo la conta e il malcapitato che ne sortiva era obbligato a porre “u paòrgiu” a terra ed offrirlo come boccino del giuoco. Per magro conforto si avvaleva del colpo del condannato: faceva ammucchiare tutte le trottole dei partecipanti, prive del mazzacorto, e con la sua tentava di coglierle. Poi pago si metteva da parte “cà lazzada” fra le mani o penzoloni sulle spalle e con occhio vigile si teneva pronto a rivalersi degli errori altrui, i quali si disponevano a semicerchio e davamo inizio al dilettevole giuoco.

Il divertimento era talmente maschio e dinamico che le trottole, lanciate con veemenza e diligenza, affettavano l’aria, fischiavano acutamente come sirene,...ed erano “fricciadi” dolorose e tremende, come fendenti, staffilate, sferzate, martellate, ...quelle che si abbattevano sull’innocente “paòrgiu”, che fra l’altro, veniva sballottato di quà e di là come una piuma in balia delle folate del vento.

Quando la trottola era centrata fioccavano i beffardi sogghigni e gli scherzosi sfottimenti all’indirizzo del soggiacente, il quale, digrignando i denti, li doveva tollerare, anche se con malcelata indifferenza. Talora nascevano degli scontroso battibecchi o degli irritanti contrasti, perché l’infliggere con destrezza delle ammaccature con la “friccia” dava adito a spassose e pungenti canzonature. Indicando gli inferti “pè” (buchetti, pani,...) esclamavamo con allegria e bonaria malignità: “Stassia guarditilli sutta u lustru da cannà o cuntitilli sutta u lustru da lumèa”. (Stasera guardali alla luce di una candela o contali al chiarore di una lucerna.

Con giubilo e sarcasmo si diceva anche: “T’ù sciaccu! T’ù marignu! T’ù spaccu! Ci caru un parpègnu! T’u ridugiu ‘na figa spatta”!...

Era un affronto iniquo, un modo aspro di gioire e sbeffeggiare il proprietario della sfortunata trottola, che non tanto facilmente indulgeva acchè il suo gingillo venisse “marignedu” (ferito, pestato, oltraggiato, deriso e contuso.)

Secondo la vincolante disciplina i giocatori col lancio dovevano necessariamente fare girare la propria trottola, e se non centravano, di primo acchito quella posta a bersaglio, dovevano lestamente farla salire sul palmo della mano, aiutandosi col dito medio e con un abile colpetto dell'indice, e poi, fattala sdrucchiolare, dovevano toccare il boccino. Se non riuscivano in tale intento, o perché la trottola, lanciata maldestramente non girava, ma si rivoltava e si smorzava o perché andava a colpire qualche sasso, per cui si capovolgeva e si spegneva o perché entrando in un "gliomu" (gomitolo) di sottili fili s'aggrovigliava e giaceva o perché arruffandosi in un intreccio di capelli s'incatenava e frenava l'impeto o perché nell'avvolgerla senza la necessaria cura e diligenza, il mazzacorto si svolgeva intempestivamente e quindi non riusciva a vorticare,... si era costretti alla posa a terra del proprio "paòrgiu", sostituendolo con quello del perdente, il quale subentrava subito da giocatore-vincente.

Se durante lo svilupparsi del giuoco nasceva qualche rivalità fra i ragazzi, la squadra poteva scindersi in due parti, e perché una prevalesse sull'altra, la trottola-boccino, tramite azzeccate "mancirèdi" (lanci eseguiti in modo da colpirla e farla rotolare lontano) e piroettanti "scazzilladi" (giravolte o capriole approntate con maestria sul palmo della mano per coglierla al ritocco con più forza con la pancia o con la "crigna") doveva oltrepassare, nel contendersi, una linea prefissata, detta "stacca".

La contesa, una variante del giuoco, carico di maggior agonismo, si svolgeva così: si segnavano due linee per terra, l'una distante dall'altra di circa 20 metri e si poneva la trottola-boccino al centro, ad equidistanza. Vinceva la squadra che, dimostrando più destrezza e valentia, riusciva a fare superare al boccino la linea segnata.

Le difficoltà nel contendere erano dovute all'aspro contrasto opposto dall'avversario, tanto che spesso si finiva in parità, poiché nessuna delle due squadre riusciva nell'intento di far varcare al boccino "a stacca".

Se un ragazzo, pur arrivando in ritardo, intendeva partecipare al giuoco, necessariamente doveva fare la conta col possessore del boccino. Se perdeva era costretto a posare la propria trottola, eseguendo prima, come mera soddisfazione il colpo del "condannato", altrimenti s'inseriva e andava ad infoltire la schiera degli altri trottolatori.

Quando un ragazzo non intendeva partecipare più al giuoco, doveva tassativamente ottemperare ad una norma, previa la posa forzata, per punizione, della propria trottola. Cioè bastava che avvisasse il perdente, disegnasse per terra una croce "ca friccia" del proprio giocattolo e dichiarasse: "Cà c'è singhelli. Sugnu supra e mi ni nesciu" per ottenere il pernesso d'allontanarsi.

Se concordato in precedenza, all'atto della conta, si giuocava "cupaòrgiu" a perdere. Cioè la malcapitata trottola-boccino, durante il giuoco, veniva spinta con dosati colpi a cadere dentro una macchia di rovetto o fatta precipitare in una fessura di cloaca o introdotta fra le sbarre di una grata di tombino, da dove l'arrabbiato perdente, dopo, poteva recuperarla con difficoltà fra le derisorie risate dei compagni, pungendosi con le spine del rovetto o infangandosi con la melma dei liquami o rovistando fra i rifiuti.

Poteva accadere che, per sbaglio o per imperizia, un giocatore malaccorto venisse schernito, se, mancando la trottola-boccino, ne faceva ruzzolare la propria fra le spine o nella melma o nell'immondizia.

Avveniva a volte che la trottola-boccino con i ripetuti lanci si capovolgesse mostrando la "friccia" parata il alto a cannoncino in difesa col rischio che potesse vendicarsi degli strattoni e dei vigorosi colpi, infliggendo a sua volta "o paòrgiu" dei vincenti quel che aveva subito. Per evitare che ciò accadesse si portava destramente la trottola del soggiacente "to ziringhèu" (una buchetta preparata a terra) dove, introducendola a tocchi sapienti con la "friccia" in giù e con la "crigna" in sù, era più esposta ai terribili e incalzanti colpi dei trottolatori.

Ai bambini, con attitudini ridotte o con meno predisposizione al giuoco, perché ancora non avevano acquisito l'essenziale esperienza, era concesso di partecipare all'impegnativo e gagliardo divertimento se si adattavano a giocare "chi morti": infatti bastava a loro essere capaci a far vorticare la trottola, magari tirandola cautamente sottomano, farla spegnere, prenderla e toccare quell'altra posta a terra.

Il possessore del "paòrgiu" soccombente, sempre allerta, cercava di rivalersi degli sbagli o della mancanza di bravura di qualche ingenuo partecipante al giuoco. Infatti ricorreva all'osservanza di una norma imperante (misurazione "du spèngu"), secondo la quale il giocatore con il lancio della propria trottola non poteva discostarsi dal bersaglio di non più di un palmo e "'na chiga" (mezzo pollice).

Se ciò si avverava, l'incapace veniva sottoposto a prova di abilità, (da ciò nascevano tremende contestazioni, battibecchi,...e non di rado bisticci). Con il pollice infisso a terra a fare da perno e con l'indice della mano divaricato, girevole e teso ad asticciuola di compasso, si tracciava un cerchio, dentro il quale si poneva la trottola del perdente.

Poi, sommate la lunghezza del mazzacorto con quella del braccio, si stabiliva, con una linea segnata a terra, la distanza intercorrente fra l'esaminando e la circonferenza del cerchio.

Il controllato per dare dimostrazione di abilità eseguiva tre consecutivi colpi, con i quali bisognava che centrasse almeno l'area del cerchio. Se la prova era superata, tronfio ritornava da battente a giocare, altrimenti doveva posare la sua trottola a terra ed esporla ai lanci dei vincenti.

Alle volte la misurazione “du spèngu” avveniva quando nella prossimità di un imminente pericolo, (per evitare pietre, per schivare pozzanghere, per sfuggire a buche,...), qualche furbo giocatore nella speranza di eludere l'attenta sorveglianza del perdente, lanciava appositamente la sua trottola distante dal pallino.

Se un giocatore s'avvedeva a tempo che, nel cingere senza la necessaria prudenza il giocattolo “a lazzada” tendeva a svincolarsi, doveva avvertire tempestivamente il perdente dicendo: “smogliu u paòrgiu”, per essere autorizzato a farlo, previa la conseguente costrizione della posa a terra del proprio.

Ma capitava che, per la premura o per l'ansia del giuoco il mazzacorto, non essendo avvolto per bene, si sciogliesse durante il lancio, in tale sfortunato caso la trottola diventava un sasso scagliato con veemenza con il pericolo di colpire qualche compagno, che stava imprudentemente giocando di fronte.

Se un soggiacente, per un' impellente necessità, che a volte celava stizza e disappunto per la bravura dei battenti, voleva ritirare la sua malcapitata trottola, usufruiva del consenso dei partecipanti, i quali però si avvalevano di una imperante regola; poteva ignobilmente prelevarla, ma per punizione doveva sottoporla al pestaggio per potersi estraniare dal giuoco: alla trottola venivano inferti manualmente dei “parpegni” (feroci “fricciadi” con la trottola in mano) da tutti i giocatori vincenti e poi, così malamente conciata, riconsegnata al proprietario, che, stordito e schernito, poteva finalmente abbandonare il giuoco.

I trotталatori rimasti, fatta la conta, ricominciavano a giocare con lo stesso impeto e con lo stesso divertimento.

Si smetteva di giocare quando, giunti al crepuscolo, le trottole non si vedevano più.

A Novara Sic. “u ioccu du paòrgiu”, peculiarmente importante per i ragazzi, anche se oggi inconsciamente abbandonato nell'oblio, era di eccitante esaltazione nel contendere, di piacevole diletto, di ironico zimbello fra i partecipanti e adeguato per ragazzi smaliziati, furbi e ardimentosi, impegnati

nella scrupolosa osservanza delle regole, che lo contraddistinguevano dagli altri divertimenti, talvolta blandi, frivoli e banali, ma mai uggiosi.

Senza enfasi e inutile saccenteria e al di là dei sonori manrovesci e dei giusti rimproveri, subiti quando dai genitori veniva proibito per lo stordimento e l'applicazione nello svolgerlo su strade, dentro vicoli e sui piani, generando chiassose allegrie e pungenti dispetti, insegnava a superare le difficoltà, a forgiare il carattere, ad approntarsi alla vita e a crescere meglio e insieme fraternizzando.

<<<<<<<<<0>>>>>>>>>

Ti ricordi, Peppino? Era un settembre tiepido, quando con colpo magistrale spaccai in due la vezzosa “crigna” del tuo “paòrgiu”, mentre giaceva “to ziringhèu”.

Lo so!... Era uno sfregio permanente, che la grazia della tua “zunzillitta” non tollerava, ma che avevo inferto solamente durante il gioco e per mia valentia.

Contento ti sorrisi e ti derisi con sarcasmo e con orgoglio, e tu, tenendo nella mano “u to giugari”(il tuo gioiello) mutilato, come un “spinniguri”(uccello implume) morto, mi assalisti con tanta rabbia e, per l’offesa arrecata al tuo giocattolo, intendevi rompermi la testa. Se i compagni non ti avessero trattenuto e rabbonito, sarebbero volati sicuramente, fra minacce ed insulti, terribili cazzotti.

Dimenticavi che, nella corsa a due, tu eri talmente veloce ch'io arrivavo sempre secondo. Volevo anch'io azzuffarmi con te, ma mi rassegnavo e con l'intenzione di sfidarti un'altra volta per rifarmi dello smacco ricevuto, mi dichiaravo lento come una tartaruga.

Tu perché non volevi ammettere ch'io ero più abile nel giuoco della trottola?

Ho sempre presente nella memoria quando, dove e come è stata contrassegnata dal destino la nostra amicizia: da continue baruffe, da invidiose stizze e da smania di emulazione. Ma, estroversi di carattere, più litigavamo e più sentivamo la necessità di stare uniti e vincolati dal giuoco, dalla comprensione e dalla reciproca tolleranza.

A scuola, (cinque anni d'elementari) eravamo seduti assieme sul primo banco dell'aula. Quante molestie, quante dispute e quanti litigi

**per un gomito che dispettosamente oltrepassava la mezzeria del banco,
per una prepotente e furtiva bagnata della penna nell'altrui calamaio,
per una inopportuna spallata,...e fuori, subito subito davanti la scuola
o sul Piano Abbazia ci accapigliavamo come per annientarci.**

**In tutti i giuochi l'uno intendeva prevalere sull'altro e l'altro
non voleva soccombere alla capacità dell'uno.**

Era un interrotto contendersi, rivalersi, azzuffarsi e riappacificarsi.

**A sera ritornavamo a casa scompigliati, scarmigliati, con le mani
sporche, ma ancora calde di giuochi, con qualche ginocchio scorticato
e con la mente intronata di "scerri"(bisticci) e di strepiti, ma compensata
largamente dal gioioso divertimento.**

E l'indomani?

**Niente! Non ci tenevamo il broncio, come facevano gli altri
ragazzi più astiosi e meno propensi a perdonarsi.**

**Scanzonati e discoli l'indomani ricominciavamo con gli stessi
desideri, con gli stessi impeti, con gli stessi trambusti nei vari giuochi
e con le stesse tregue notturne.**

Peppino, conservi ancora quel "paòrgiu" sfregiato?

**Il mio, come un pregiato "birzì" (tesoro), dopo avere vorticato tanto, fino a
stancarmi, illibato signorino riposa, occhieggia e sorride da un palchetto della
mia modesta libreria, invitandomi a non dimenticare. Talvolta, spinto da un
inconscio e irrefrenabile stimolo, l'avvolgo nel mazzacorto e tirandolo sottomano
lo faccio prillare sul pavimento. Vado a sedermi e mentre "u paòrgiu" gira e
gira, con gli occhi velati di malinconia, lasciandomi trasportare dai ricordi
provo una sensazione di giovialità infantile, di garbato piacere e di intensa
serenità, come se sessanta e più anni non fossero trascorsi.**

**Poi la trottola fa i capricciosi dondoloni, caracolla sulla "friccia", rotola sul
pavimento, strazia e si spegne, smarrita e turbata, e con essa i nostalgici
momenti.**

**In quel frangente vi rivedo tutti, compagni di giuochi e di scuola,
amici di sempre. Attilio, Carmelo, Dino, Lorenzo, Michele, Ninì, Ninni,**

‘Ntori, Peppi, Pippo, Sandro, Turi, Ugolino,...dove siete?

Qualcuno non può rispondere all’appello.

Con lui ho perduto il suo sorriso e la sua spensieratezza.

Prendo la trottola e considerandola la ringrazio per i ricordi che mi ha suscitato, la ripongo delicatamente sull’ospitale mensola della ibreria, riproponendomi, speranzoso, di farla prillare per tante e tante altre volte.
