

GIOCHI RACCOLTI A VALLE D'ISTRIA

ANTONIO MIRKOVIĆ

Pola

CDU 796.1(497.5/Valle)

Sintesi

Aprile 2004

Riassunto – La raccolta dei giochi un tempo in uso a Valle d'Istria, corredata con espressioni dialettali proprie del posto, è stata compilata con l'intento preciso di recuperare, conservare e tramandare i modi di comportarsi e convivere che ormai stanno morendo. Per rendere la descrizione dei giochi più reale e corrispondente all'ambiente dove si svolgevano, sono state riportate nel testo, ogni qual volta era possibile, le voci, le espressioni dialettali originali ancora in uso presso gli autoctoni del posto. Grazie alla gran copia di dati e testimonianze autentiche raccolte, l'autore ha recuperato la memoria storica di oltre 100 giochi di Valle d'Istria e, nel contempo, ha documentato le loro varie fasi di sviluppo, offrendo così la possibilità di poter riprodurre fedelmente il loro svolgersi nell'ambiente nel quale un tempo erano praticati quasi giornalmente. Alla fine della raccolta viene riportato un elenco delle voci dialettali presenti nel testo.

Prefazione

Transitando oggi per le antiche calli e le piazze di Valle d'Istria non ci si imbatte più in crocchi di ragazzi o ragazzine che schiamazzano o che si rincorrono per ogni dove. Le androne, le strade, ora sono tristemente silenziose e deserte.

I *mòredi* e le *mòrede* non giocano più assieme. Non fanno nemmeno cosa fossero i giochi di gruppo che un tempo, non molto lontano, sapevano ancora dilettere i loro genitori. Purtroppo neanche quest'ultimi ricordano più tutte le modalità dei giochi praticati nella loro infanzia e gioventù. Talvolta a mala pena riescono a ricordare il nome di certi giochi senza però poter descrivere esaurientemente il modo usato per svilupparli. Altre volte invece riescono ancora a memorizzare per intero lo svolgersi di un dato gioco senza però ricordarne il nome.

In poche decine d'anni parte delle tradizioni secolari di questa località

è andata praticamente perduta, cancellata dalla memoria collettiva della popolazione. Plurime sono state le cause che hanno contribuito all'insorgere di siffatto stato di cose: *in primis* l'esodo di gran parte della popolazione autoctona, il mutato modo di vivere del dopoguerra, la mancata continuità di contatto tra esodati e rimasti, l'insorta iniziale difficoltà comunicativa con i nuovi venuti per le differenze linguistiche subentrate in loco e più tardi ancora per l'introduzione nelle famiglie della televisione e dei giochi su video.

Oggi ormai quasi ogni bambino preferisce giocare più volentieri da solo con i suoi aggeggi elettronici, che non in compagnia dei propri coetanei.

Simili mutazioni comportamentali si sono verificate invero non solo a Valle d'Istria ma ovviamente pure in quasi tutte le altre località dell'Istria. A Valle, però, data la sua particolare ubicazione geografica ed i suoi particolari avvicendamenti storici, queste trasformazioni si sono evolute in modo più lento e i suoi abitanti hanno avuto la possibilità di conservare più a lungo il ricordo di quello che era stato il loro modo di vivere prima che usanze esterne fagocitassero i loro antichi usi e costumi cancellandone o mutandone per sempre la memoria. Tra queste espressioni di vita del passato hanno trovato posto pure i ricordi dei giochi fatti da bambini e da giovani.

Valle d'Istria, discosta dal mare, è rimasta per secoli, in un certo qual modo isolata, lontana dalle più importanti vie di comunicazione con un'economia stagnante, dipendente in prevalenza da attività agricolo-pastorali e con una parlata antica che ha resistito, proprio grazie a questo isolamento, ad influssi culturali esterni. Ha potuto così conservare anche nei giochi, delle particolarità e delle espressioni specifiche diverse da quelle in uso nelle borgate vicine.

Da qui la spinta che ha dato avvio alla raccolta delle ultime testimonianze sui giochi praticati in questa località. Raccolta che per essere ultimata ha richiesto tempo e pazienza dato che non sempre tutte le testimonianze dei vari intervistati concordavano sempre tra loro. Non tutti ricordavano gli stessi giochi. Diversi erano spesso pure i nomi attribuiti ad uno stesso gioco.

Per comprendere meglio il perché di queste differenze mnemoniche si devono inoltre conoscere le particolarità storico-urbanistiche di questa cittadina. Valle d'Istria, anche se di modeste dimensioni, con poco più di

3000 abitanti prima del secondo conflitto mondiale, era suddivisa, come tutti gli altri insediamenti istriani di una certa consistenza numerica, in più rioni ben distinti e delimitati. Ciò che sorprende a Valle è la presenza di inflessioni dialettali diverse da rione a rione anche se contermini e abitati da individui di comune stirpe.

Si ricorda ancor oggi come in un tempo non molto lontano, i residenti nei rioni *Ièifa* (chiesa) e *Castèl* (castello), i più antichi e gli unici racchiusi nella vecchia cinta muraria, spesso e volentieri si rivolgevano ai compaesani degli altri rioni che non usavano più certe voci ed espressioni del loro antico idioma, chiedendo, con malcelata spocchia: *Còmo ti favèli? Che ti favèli còmo i borghèri?* (Come parli?, Parli come gli abitanti del Borgo?), volendo con questo evidenziare che il parlare di quest'ultimi era un parlare non genuino, quasi una "lingua straniera". Chi l'usava era considerato, anche se non proprio un cittadino di secondo grado, di certo una persona un po' diversa e rozza con la quale, se possibile, era meglio non contattare.

Con la voce *Bòrgo* ancor oggi si denomina il rione a ponente fuori dalle mura dell'antico abitato. Quando quest'opera di difesa perse lo scopo per il quale era stata costruita, a ridosso delle sue pareti, su entrambi i versanti si costruirono nuovi edifici. Si vennero così a formare due nuclei di case addossate le une alle altre, ma divise dalla comune antica muraglia difensiva che venne in tal modo a trovarsi parzialmente incorporata nelle nuove costruzioni.

Con il tempo sorsero alcuni rioni contigui, ma non direttamente comunicanti. Tale suddivisione fu sufficiente a dar vita ad uno sviluppo socio-culturale diverso, espresso con un parlare diverso. Si instaurò, e si protrasse per lungo tempo, una "distanza dinastica" tra i rioni antichi, un tempo dominanti, e gli altri più poveri sorti in un secondo tempo a ridosso della stessa cerchia di mura, ma situati al suo esterno. Quando le differenze socio-economiche si appiattirono, agli abitanti dei rioni primevi, *Castèl* e *Ièifa*, non rimase altro, per ostentare ancora le loro antiche origini e le decadute posizioni sociali, che continuare ad esprimersi con il loro avito idioma deridendo con alterigia chi non lo conosceva o non lo usava più.

Le diverse, anche se minime, espressioni dialettali coesistenti, come la parziale incomunicabilità tra rioni contermini, sono una delle cause che generarono discordanti memorie inerenti i nomi e le modalità degli stessi giochi praticati in rioni diversi. Tutto ciò non altera però la natura intrinseca dei giochi che rimangono comunque sempre inconsapevoli testimo-

nianze di una finzione, apparentemente reale delle attività degli adulti.

Per rendere la descrizione dei giochi più reale e corrispondente all'ambiente nel quale si svolgevano, sono state riportate nel testo, ogni qual volta era possibile, le voci e le espressioni dialettali originali ancora in uso presso gli autoctoni del posto. Per alcuni giochi sono stati inseriti dei disegni (opera dell'autore) per illustrare alcune loro fasi o alcuni loro mezzi. Con l'inserimento, invece, di una decina di fotografie dell'abitato si è voluto porgere in visione al lettore alcuni ambienti vallesi caratteristici anche per i giochi qui trattati.

I giochi con le carte sono stati menzionati solo nell'elenco e non descritti perché erano, e lo sono tuttora, simili in tutto a quelli in uso nel resto dell'intera regione.

Date le divergenze mnemoniche più volte riscontrate nelle fonti consultate onde attingere ai dati necessari per compilare le descrizioni dei giochi, ben vengano eventuali osservazioni o correzioni da parte di chi crede di ricordare con più precisione e con maggior dovizia di particolari, lo svolgersi di un dato gioco. Ogni osservazione o rettifica sarà ben accetta.

Certe volte durante la descrizione di uno stesso gioco sono state riportate frasi o parole scritte sia in italiano che in dialetto vallese. Le storpiature riscontrate non sono state corrette. Sono state riscritte così come sono state riferite dagli abitanti del posto

Alla stesura di questa raccolta di giochi hanno partecipato, con ampia disposizione, tutti gli abitanti di Valle d'Istria ai quali mi sono rivolto per portare a termine questo lavoro. A tutti vada un doveroso ringraziamento. In modo particolare ad Aldo Fabris, detto Carniluso (1930), a Silvano Severin detto Ferfa (1931), ad Adriana Poropat detta Cagna (1939), a Piero Poropat detto Tamiser (1939), a Luciano Barbieri detto Fracaovi (1953), a Miriana Paoletich detta Madonna (1953), a Leontino Piutti detto Burcel (1932), a Vigilio (1950) e Sergio (1953) Grubich detti Goieto, ed all'amico Mario Raunich detto Craglie (1935) da Pisino che ha curato il lato tecnico del lavoro.

Non vanno dimenticati pure gli scomparsi: Romano Bernè detto Cechi (1936-1981) e Silvano Brussich detto Dalmatin (1921-1987).

Elenco alfabetico dei giochi raccolti a Valle d'Istria

- A: Àeroplan
Àla una el càn lavòra
- B: Bàla al mùro
Bàla pàrto
Balòn
Bàti
Bàti el dè
Bàti tàco (n.d.)
Bèle statuìne
Bèstia (g.c.)
Bòsolo canariòlo
Botòni
Briscola (g.c.)
Burèle
- C: Cadène (sin. Strasina cadène)
Campanil
Cantòni
Caferme
Castèi
Ciàpili
Còrda
Cricadòr
Cucù
- D: Deliberase
Descàrega nàò
Din din diavolin (n.d.)
- E: /
- F: Fasòlèto
Ferài
Fiònda

Fràto iò pèrso la savàta
Frèce

G: Giròlamo parte solo
Girotondo
Grìsole
Guèra a pistòle

H: Ho perso la cavallina

I: Impignàr (n.d.)

L: Lègni

M: Madama Dorè
Maiùsi
Màlmere
Màus (g.c.)
Mìstri
Mòra (n.d.)
Mosca cieca (sin. Mosta cieca, in Borgo)
Mucèti (g.c.)
Munighèla (g.c.)

N 'Nànti e 'ndrio
Nave parte carica di... di...
Nidi

O: Òmo de lègno
Òvo 'n tel pùgno

P: Pàla palina
Pàndolo
Père
Periòto de samèr (sin. Fosete)
Piàti (n.d.)
Pindolo

Pòma (sin. A Nanà)

Pòrco

Portòn

Posta

Pugnàl

Q: Quadriglio (g.c.)

R: Riga

Rodèl

Ròndola

Rubabandièra

S: Sasèti (sin. Cristina)

Scarnosàde

S'ciàvi

S'cinche

Scòndi el sàso

Scòndi man

Scòndi scòndi lèver

Scòpa (g.c.)

Sèmola

Sèrci

Setemèfo (g.c.)

ʃgòla, ʃgòla ufèl

ʃgòrgolo?

Sitolosòtolo

ʃòta el pònto

Spàde

Spàna

Sparà

Stèla in mèfo

Stèle (sin. sbrònʃe en tel bucal)

Strighe

Sùca

Sùrlo

T: Taià
Tiraghi al'òvo
Tiraghi a me òvo
Tiraghi
Tòmbola
Trà trà passa la giardiniera (n.d.)
Trentùn (g.c.)
Tresète (g.c.)
Trìa
Trìa cu' ciòdo
Triònfo (g.c.)

U: Uno monta la luna

V: Vafèti

N.B.:

(g.c.) = gioco di carte

Le voci delle frasi stampate in *corsivo* sono voci dialettali.

Descrizione dei giochi.

ÀEROPLAN (M.)

Partecipanti:	uno o più d'uno senza limite di sorta.
Età:	dai 10 ai 16 anni.
Periodo:	durante tutto l'anno.
Luogo:	per ogni dove.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	non necessario.

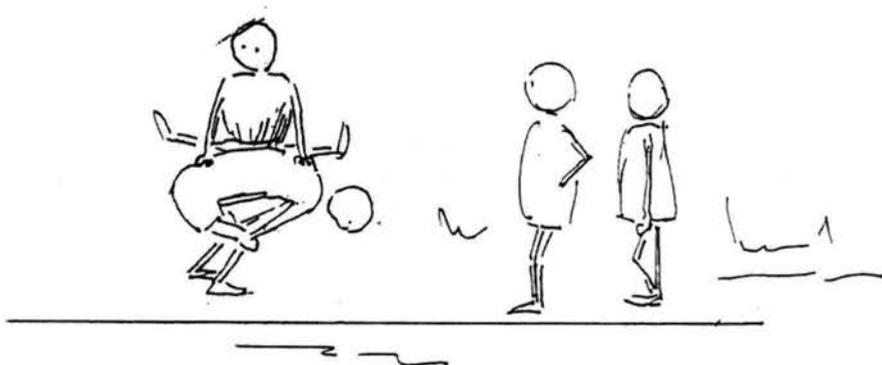
Imitando le fortezze volanti anglo-americane che verso la fine del secondo conflitto mondiale con frequenza sorvolavano la nostra penisola, certuni, talvolta soli in altre occasioni in gruppo, correvano per le calli e le piazze del paese con le braccia distese. Copiando l'oscillare delle ali degli aerei, sbandavano in continuo da destra a sinistra ed all'incontrario. Nel contempo proferivano, con le labbra socchiuse, suoni inarticolati che nell'immaginario loro dovevano corrispondere al rombo dei quadrimotori degli Alleati.

Terminata la seconda guerra mondiale il gioco cadde in disuso.

ÀLA UNA EL CÀN LAVÒRA (M.) (*Vedi Dis. - 1*)

Partecipanti:	3 o più ragazzi.
Età:	dai 7 ai 12 anni.
Periodo:	autunno e primavera.
Luogo:	nelle piazze.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	non necessario.

Prima di iniziare il gioco un volontario si discostava dal gruppo. Fletteva il busto appoggiando le mani sulle ginocchia piegando contemporaneamente il capo quanto più poteva verso il basso. Chi assumeva questa positura veniva detto: *cavalina*. Gli altri, un po' discosti, si ponevano in fila senza un ordine preciso. Il primo prendeva la rincorsa puntando quindi



Dis. 1 – Modo di superare il dorso del compagno con un salto a gambe divaricate nel gioco *Àla una el càn lavòra*.

verso la *cavalina*. Con quattro falcate la raggiungeva e la superava di fianco con un salto a gambe divaricate facendo fulcro con le proprie mani sul suo dorso (*Dis. - 1*).

Più volte chi saltava non riusciva a toccar terra che già chi lo seguiva stava spiccando uguale salto. Il gioco si svolgeva così veloce che non era raro il caso di vedere tre partecipanti contemporaneamente in corsa. Appena effettuato il salto ognuno doveva portarsi il più velocemente possibile in coda alla fila per essere pronto a riprendere il gioco.

Colui che saltava per primo, nel farlo, proferiva a gran voce una frase prestabilita. Gli altri, seguendolo, erano tenuti a ripeterla senza commettere errore di sorta. Ogni qual volta il capofila ritornava a saltare, dando il via ad una nuova serie di salti, proferiva un'altra frase che doveva poi essere ripetuta da tutti coloro che lo seguivano. Il veloce susseguirsi dei salti poteva creare scompiglio. Se qualcuno articolava una frase in malo modo il gioco si interrompeva e chi aveva sbagliato prendeva il posto della *cavalina* mentre il gioco riprendeva a svolgersi con le modalità di prima.

Le frasi che di volta in volta venivano proferite, durante il susseguirsi dei salti, erano le seguenti:

Àla una el càn lavòra (alla una il cane lavora)

Àle dò el mèti fò (alle due mette giù)

Àle trè el fa cafè (alle tre fa il caffè)

Àle quatro el màsa el gàto (alle quattro ammazza il gatto)

Àle sìnque el fa le pìne (alle cinque fa le ...)

Àle sèi el pìsa den' pèi (alle sei piscia in piedi)

Àle sète el fa le barète (alle sette fa le berrette)

Àle òto el fa fagòto (alle otto fa fagotto)

Àle nòve el fa le pròve (alle nove fa le prove)

Àle diefe el va 'n àgonia (alle dieci va in agonia)

BÀLA AL MÙRO (M.)

Partecipanti:	da 2 a 4-5.
Età:	tra i 7 ed i 12 anni.
Periodo:	primavera, estate ed autunno.
Luogo:	in un qualsiasi spiazzo delimitato da un muro sufficientemente alto ed intonacato.
Mezzo:	una palla di gomma o di stracci e carta.
Sorteggio:	non necessario.

Il gioco consisteva nel lanciare per ben sedici volte una palla contro il muro e nel riprenderla con le mani prima che, rimbalzando, cadesse a terra. Ogni lancio andava fatto con modalità diverse. Lo spazio che intercorreva tra chi lanciava la palla ed il muro, rimaneva sempre uguale durante tutto il gioco. Dipendeva dalla qualità della palla e dalla distanza scelta da chi iniziava il gioco.

Prima di dare il via ad ogni singolo lancio chi lo effettuava doveva pronunciare ad alta voce una frase che ne specificava le caratteristiche. La sequenza dei singoli lanci, correlati con le corrispondenti frasi e le condizioni alle quali i partecipanti al gioco dovevano sottostare, era la seguente:

I lancio: *col' muovermi*. Questa frase significava che il giocatore dopo aver lanciato la palla era libero di muoversi come voleva per riprenderla durante il suo rimbalzo.

II lancio: *senza muovermi*. La palla di rimbalzo doveva essere ghermita senza spostare i piedi.

III lancio: *senza ridere*. A chi lanciava la palla era vietato ridere, poteva muoversi liberamente, mentre i compagni di gioco escogitavano di tutto pur di farlo ridere.

IV lancio: *con un piede*. Il lancio e la ripresa della palla andava fatto rimanendo appoggiato su un piede solo.

V lancio: *con una mano*. Il lancio e la ripresa della palla va fatto solo con la stessa mano.

VI lancio: *fòta la gamba*. Si solleva una gamba flettendola all'altezza del ginocchio per 90 gradi. Con la corrispondente mano, da tergo in avanti, si lancia la palla facendola passare sotto al ginocchio. La palla di rimbalzo può essere ripresa con ambedue le mani.

VII lancio: *fòto el bràso*. La palla viene lanciata da dietro la schiena facendola passare da sotto l'ascella del braccio che non effettua il lancio. La ripresa è libera.

VIII lancio: *bàto uno*. Durante la traiettoria della palla il giocatore deve battere le palme una volta davanti a sé.

IX lancio: *bàto due*. Simile al lancio precedente, solo con la differenza che nello stesso periodo di tempo si devono battere le mani una volta innanzi a se ed un'altra a tergo.

X lancio: *bàto tre*. Simile al precedente lancio con solo l'aggiunta di ancora un battito di mani innanzi a sé.

XI lancio: *bàto quàtro*. Simile ai precedenti, solamente durante la traiettoria della palla il giocatore è costretto a battere le mani due volte consecutive innanzi e dietro a sé.

XII lancio: *mulinèlo*. Prima di riprendere la palla, chi l'ha lanciata, deve fare con le mani, poste davanti a sé, un movimento rotatorio.

XIII lancio: *mulinèlo bâte*. Simile al precedente. Oltre al mulinello fatto con le mani, prima di riprendere la palla il giocatore deve ancora battere le mani davanti a sé.

XIV lancio: *bâte, bâte, bâte*. Prima di riprendere la palla di rimbalzo si deve pronunciare a voce alta ancora una volta: *bâte, bâte, bâte* e contemporaneamente battere con le mani di fronte a sé.

XV lancio: *fa la giravolta*. Prima di riprendere la palla, chi l'ha lanciata, fa un giro intero attorno al proprio asse.

XVI lancio: *giravolta*. Il lancio è in tutto simile al precedente solamente la frase che lo denota è diversa.

Chi non riusciva a ghermire la palla di rimbalzo, chi non si atteneva alle regole dei singoli lanci, oppure sbagliava la sequenza dei lanci, doveva interrompere il gioco. Lo riprendeva appena dopo il turno degli altri. Chi

invece riusciva a superare tutte le prove, senza commettere alcun errore, riprendeva il gioco partendo dal secondo lancio. Durante tutti i lanci che faceva in seguito, doveva rispettare le regole del secondo, cioè non poteva sollevare o muovere i piedi. Per questo motivo già dall'inizio si poneva a gambe divaricate per poter durante il sesto lancio, lanciar la palla da sotto un ginocchio piegando il busto, ma senza sollevare il piede da terra.

Solamente al quindicesimo e sedicesimo lancio gli era permesso di muovere i piedi per potersi girare attorno a sé. Per compensare questa tolleranza doveva fare il mulinello con le mani prima di poter riacchiappare la palla. Se superava quest'ultima prova riprendeva il gioco partendo con il terzo lancio e così di seguito. Se non commetteva sbagli, con il quarto, quinto e così via.

Ogni qual volta si iniziava una nuova serie di lanci, le modalità del lancio, con il quale si riprendeva il gioco, dovevano essere rispettate in tutte le prove successive.

BÀLA (LA) PÀRTO (M.F.)

Partecipanti:	da 4-5 in avanti.
Età:	compresa tra i 7 ed i 12 anni.
Periodo:	primavera e autunno.
Luogo:	nelle piazze.
Mezzo:	una palla, un foglietto di carta ed un lapis.
Sorteggio:	non necessario.

Il capo-gioco era scelto di comune accordo tra i membri del gruppo. Di solito si sceglieva il più spigliato. Fatto ciò ognuno scriveva su un foglio di carta il nome di una città e lo consegnava al capo-gioco. Le città erano tutte diverse e corrispondevano alle persone che le avevano scritte. Conclusa la consegna dei foglietti, tutti si disponevano in semicerchio attorno ad una palla posizionata al centro. Con il busto flesso in avanti tendevano la mano verso di essa aspettando che il capogruppo pronunciasse per intero il nome di una città.

Nel preciso istante che ciò avveniva il ragazzo del quale era stato proferito il nome della città da lui prescelta, si avventava verso la palla il più velocemente possibile, la ghermiva e la scagliava verso uno dei compa-

gni che nel frattempo s'erano già dati alla fuga sparpagliandosi a raggiera. Dato che non gli era permesso di rincorrerli sceglieva quale bersaglio il compagno più vicino, il più lento. Talvolta indugiava troppo, non si decideva chi colpire e perdeva tempo permettendo a tutti di allontanarsi tanto da non poter essere più colpiti. Chi veniva colpito doveva abbandonare il gioco. Se il battitore non riusciva a centrare nessuno doveva allora lui lasciare il campo. In tal modo, dopo ogni lancio, uno del gruppo doveva lasciare l'arena. Chi restava in lizza per ultimo vinceva e diventava capo-gioco.

Il gioco riusciva più o meno interessante a seconda della capacità di regia di chi lo conduceva. Ogni annuncio di nome di città era preceduto da una frase: *la bàla pàrto per... per...* e da una ben studiata pausa, fatta apposta per suscitare tensione tra i contendenti, prima di proferire, tutto d'un fiato, all'improvviso, il nome intero della città. Altre volte, dopo aver proferito la frase d'obbligo iniziale, d'impeto, senza far uso di pause e cogliendo così tutti all'improvviso, diceva il nome intero della città. Più spesso ancora pronunciava e riportava la prima sillaba della città che si proponeva di dichiarare con pause intercalate, più o meno lunghe. Questa tattica veniva usata quando tra l'elenco dei nomi delle città iscritti nei foglietti, ce ne erano più d'uno con la stessa sillaba iniziale come per esempio: Fiume, Fianona o Firenze. Chi aveva scelto il nome di una città che iniziava con una lettera o sillaba diversa da quella che stava ripetendo il capo-gioco, sapeva in avanti che una volta pronunciato per intero il nome di quella città, lui giocoforza diveniva possibile bersaglio e pertanto stava allerta pronto a scattar via appena fosse proferito il nome completo della città. Gli altri compagni di gioco, rimanendo nell'incerto fino a frase conclusa, perdevano così frazioni di tempo prezioso, erano costretti ad intrattenersi più a lungo vicino alla palla diventando bersagli più facili da colpire.

Certe volte il capo-gioco pronunciava tutto d'un fiato sia la frase consueta che il nome della città cogliendo di sorpresa i compagni di gioco che, non avendo avuto tempo per analizzare ciò che era stato detto, fuggivano senza bisogno. Altre volte ancora il capo-gioco con tutta la calma possibile, con tutte le pause disponibili faceva aumentare il nervosismo ai propri compagni annunciando il nome di una città che non era segnata sui foglietti a lui consegnati. Ne seguiva un'altra fuga senza senso. Queste licenze di fantasia non dovevano essere usate troppo di frequente per non irritare i compagni che potevano scegliere, volendo, un altro capo-gioco.

BALÒN (M.)

Partecipanti:	due squadre con ugual numero di membri. Al minimo quattro giocatori per parte.
Età:	dai 6-7 anni in avanti.
Periodo:	primavera, estate ed autunno, mai d'inverno.
Luogo:	in periferia sopra ad uno spiano possibilmente di forma rettangolare. Questa superficie non era segnata con alcun tracciato. Al fondo campo di ciascun'area si segnava un'ipotetica porta (rete) con due semplici pietre oppure con dei mucchi di indumenti accatastati gli uni sopra agli altri.
Mezzo:	una palla fatta con stracci o pezzi di carta inglobati in una calza usata o tenuti assieme, ben stretti, con lacci di diversa natura. Raramente una palla di gomma.
Sorteggio:	si formano due squadre senza una regola precisa. La squadra che sceglieva il campo lasciava all'altra l'iniziativa del primo calcio.

Lo svolgersi del gioco era simile, grosso modo, al calcio classico. Il fine ultimo era quello di infliggere più reti possibili alla squadra avversaria. La partita si disputava senza arbitro, senza segnalinee, senza linea di mezzo campo, senza limiti di tempo. La stanchezza poneva termine al gioco. Talvolta si giocava con una porta sola ed un solo portiere anche se in campo si confrontavano pur sempre due squadre che, ostacolandosi a vicenda, cercavano di far più gol possibili centrando sempre la stessa rete. Vinceva naturalmente la squadra che era riuscita a segnare più reti.

Nota: Gioco in uso dopo l'anno 1935 circa, cioè dopo la costruzione del campo sportivo.

BÀTI (M.)

Partecipanti:	2 o più ragazzi.
Età:	dai 6 ai 14 anni.

Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	ovunque ci fosse una pietra liscia oppure un sasso tondeggiante e sporgente dal suolo.
Mezzo:	un <i>patacòn</i> (monetina) a testa ed un'altra di maggior mole, o una <i>màlmera</i> (bilia), in comune.
Sorteggio:	da una distanza prestabilita tutti lanciavano una moneta verso una linea tracciata sul suolo.

Chi si piazzava più vicino alla linea (il primo) assieme a chi più lontano (l'ultimo) dava inizio al gioco. L'ultimo raccoglieva da terra le monete per porle a pila sul sasso o sulla pietra prescelta. Nel far ciò si rivolgeva al primo chiedendo a voce alta: *màrcò o madòne?* (espressione corrispondente all'odierno: testa o croce?). Queste voci servivano per distinguere le due facce della moneta. Recepita la domanda il primo rispondeva a voce *màrcò* oppure *madòne*, indicando con uno di questi nomi il corrispondente lato della moneta. L'altro ora doveva disporre tutte le monete con la faccia prescelta nello stesso senso, cioè tutte verso il basso. Mentre eseguiva questo lavoro commentava: *màrcò fa sàcò – madòne fa coròne!*

Poste le monete nel dovuto ordine, il primo sorteggiato, con la moneta più grande e pertanto più pesante, oppure con una bilia, colpiva con forza la sommità della pila. La bravura stava nel far cadere e capovolgere, con un sol colpo, il maggior numero possibile di monete. Le monete cadute che presentavano la faccia dichiarata dal battitore diventavano di sua proprietà.

Ricomposta la pila con le monete rimaste, il gioco riprendeva guidato sempre dallo stesso battitore fino a che le monete cadute presentavano la faccia da lui indicata all'inizio. Quando ciò non si ripeteva più, il primo passava la mano al secondo sorteggiato e questi trovandosi in uguale situazione la cedeva al terzo fino ad arrivare all'ultimo che, senza dover percuotere alcunché, raccoglieva tutte le monete che erano rimaste a terra.

Il vantaggio che l'ultimo rimasto in campo poteva ottenere da questa regola era spesso fonte di speculazioni. Già all'inizio del gioco certi si accordavano per imbrogliare gli altri preferendo la frase: *Fèmo 'n sèmbro* (facciamolo assieme). Di solito l'accordo veniva stipulato tra il primo e l'ultimo giocatore, talvolta pure tra l'ultimo ed il secondo o il terzo e così via. Fatto l'accordo chi allestiva la pila delle monete cercava di disporle in senso contrario a quello dichiarato e richiesto. Cercava, poi, di nascosto di inumidire con la saliva le monete onde renderle più aderenti le une alle

altre affinché cadendo non si capovolgessero come avrebbe voluto chi le colpiva. Alla fine del gioco, se rimanevano monete in terra, coloro che avevano stipulato l'accordo, si dividevano il bottino.

Durante lo svolgersi del gioco, chi era in attesa del proprio turno, soprattutto l'ultimo, proferiva, facendo le corna con le dita, una frase di scongiuro, la *màgaria* (magia), che avrebbe dovuto far cadere le monete come a lui conveniva. Detta frase recitava: *Lìsi, lisi, làso la polènta su la jàso* (ciottoli, ciottoli lasciano la polenta sul ghiaccio). Con la voce *lisi* si sottintendevano le monete prive di alcun valore che lasciavano pertanto una polenta fredda immangiabile.

Nota: l'espressione *màrco-madòne* va riportata al tempo della Serenissima quando le monete presentavano su un lato impressa l'effigie del leone di San Marco e sull'altro l'immagine di qualche divinità. Nella frase *Màrco fa sàco-Madòne fa coròne* si intravede un'influenza più recente ricollegabile alla presenza in regione della voce "corona", moneta corrente nell'impero austro-ungarico.

BÀTI EL DÈ (M.)

Partecipanti:	da 2 a 5, raramente in numero maggiore.
Età:	dai 5 ai 20 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	in qualsiasi sito purché all'aperto.
Mezzo:	<i>patacòni</i> (monete di piccolo taglio). Le monete erano tante quanti i partecipanti al gioco, più una.
Sorteggio:	ognuno gettava una moneta verso una meta prefissa. Chi vi si portava più vicino iniziava il gioco, chi ne rimaneva più discosto diventava il <i>palo</i> , cioè colui sulle cui dita si sarebbe poi sviluppato il gioco.

Il *palo* poneva sopra al proprio indice, steso con il dorso volto verso l'alto, una moneta, dopo di che tutti gli altri accatastavano su di essa una moneta di uguale fattura e con le face rivolte tutte nello stesso verso. Qualora ci fossero più partecipanti, il *palo* poteva porgere, oltre all'indice,

pure il dito medio per poter tenere più monete, ma sempre dello stesso conio e ordinate nello stesso senso.

Fatto ciò, colui che nel sorteggio si era qualificato primo, prendeva una moneta di grandezza diversa da quelle accatastate sul dito del *palo* e da una data altezza la lasciava cadere sulla pila delle monete lì presenti, cercando di colpirne l'orlo per farne cadere quante più possibile. Se non ci riusciva di prima mano, aveva la possibilità di ripetere la stessa azione ancora per due volte. Qualora non riuscisse a colpire e rovesciare alcuna moneta, perdeva la mano e la propria moneta, mentre il gioco continuava con chi nel sorteggio si era piazzato secondo. Diversamente, se riusciva a far cadere tutta la pila di monete, o una sua parte, si appropriava di quelle che cadendo avevano invertito posizione in rapporto al loro iniziale orientamento. Le monete, che cadendo non avevano cambiato orientamento, venivano riposte sull'indice del *palo* ed il gioco riprendeva con le stesse modalità di prima.

Se per caso alla fine del gioco rimaneva in campo ancora qualche moneta che cadendo non avesse cambiato orientamento, queste si consideravano proprietà del *palo*. Se quest'ultimo era esperto e veloce poteva sempre ingannare gli avversari spostando, senza farsi notare, l'indice una frazione di secondo dopo che l'altro liberava la moneta destinata a colpire la pila dei *patacòni*. Con questo stratagemma cercava di eliminare il maggior numero di concorrenti aumentando così la probabilità che più monete, non rovesciate, rimanessero in campo.

BÀTI TÀCO (M.F.) (*Vedi Dis.* – 2)

Partecipanti:	numero imprecisato.
Età:	dai 10 ai 14 anni.
Periodo:	nel mese di settembre, durante la raccolta del granturco.
Luogo:	all'aperto, sia in campagna che tra le vie dell'abitato.
Mezzo:	due consecutivi segmenti di uno stesso stelo di granturco.
Sorteggio:	non necessario.

Il segmento superiore veniva inciso con due tagli paralleli lungo il suo asse longitudinale fino al nodo inferiore. In tal modo si ricavavano tre sezioni, con la mediana più sottile e fissa al segmento inferiore. Le due laterali, pur rimanendo congiunte al gambo, venivano nella parte superiore distanziate lievemente dalla mediana così da renderle mobili, parzialmente snodate (*Dis. -2*).



Dis. 2 – *Bati tacco*: schizzo delle incisioni che venivano fatte sul gambo di mais.

Con precisi ritmati movimenti della mano, che agguantava il segmento inferiore, si imprimeva all'insieme un forte movimento oscillatorio da destra a sinistra e all'inverso. Ne conseguiva un susseguirsi di distacchi ed accostamenti delle parti fluttuanti con quella mediana producendo una sequenza, più o meno veloce, di suoni secchi e distinti.

Il gioco consisteva, oltre al dilettersi con il creare schiamazzo, nel produrre suoni più assordanti di quelli fatti dagli eventuali concorrenti presenti in zona.

BÈLE STATUÌNE (M.F.)

Partecipanti:	da 5 in avanti.
Età:	dai 5 ai 7 anni.
Periodo:	tutto l'anno, con maggior frequenza d'estate.
Luogo:	all'aperto su una spiazza pianeggiante
Sorteggio:	senza regola fissa.

Gioco comune e simile a quello praticato pure nelle altre località della penisola. Il capo-gioco prendeva per mano uno ad uno i partecipanti facendoli girare con forza più volte attorno a se stessi. All'improvviso poi, dopo aver impresso ad ognuno un sufficiente moto rotatorio, li lasciava andare, sempre roteando, lontano da sé. Quando questi riuscivano a fermarsi dovevano continuare a mantenere inalterata la posa che il loro corpo aveva assunto nel momento dell'arresto.

Quando tutti erano irrigiditi nelle loro particolari positure, il capo-gioco proferendo: *la più bèla statuina fe*, indicava con l'indice quella che reputava essere la più bella. La prescelta, o il prescelto, diventava capo-gioco. Il gioco riprendeva a svolgersi con le modalità di prima.

Un'altra descrizione dello stesso gioco ricorda che dal gruppo dei partecipanti all'inizio si distanziava un membro. Diventato capo-gioco, questi si rivolgeva allora ai compagni chiedendo loro: *belle statuine siete pronte?* Gli interpellati nel frattempo si erano già irrigiditi in pose imitanti una data funzione (cuoca, sarta, muratore, campanaro, etc.) e rispondevano in coro: *sì!* Per farsi meglio notare di fronte agli altri, certi o certe, si davano a *far sèsti*, cioè a far gesti, o meglio smorfie, talvolta anche grottesche e per nulla attinenti al ruolo che intendevano interpretare.

BÒSOLO CANARIÒLO (M.F.)

Partecipanti:	dai 4 ai 10-15.
Età:	dai 5 ai 7 anni.
Periodo:	primavera, autunno.
Luogo:	in aule scolastiche o in qualche cortile.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	non necessario.

I bambini (*morèdi*) si prendono per mano formando un cerchio e saltellando si muovono in giro al ritmo scandito da questa filastrocca:

*Bòsolo bòsolo canariòlo
 Che mio marì me ciàma
 Che fe 'na bèla dàma
 Bèla dàma che sarò
 Sùocoli sùocoli portarò
 E quel càn de mio marì
 Che io fàto el pan indurì
 Sènza òio e sènza sal
 El ga pèrso el fanciulin
 Per la rìva del canàl
 Pàsa tre fànti
 Coi tre cavài biànchi
 Pàsa la gioventù
 Cu curù cucù!*

Terminato di recitare la filastrocca i bambini all'istante si accucciano tutti assieme a terra, ed il gioco finisce lì.

BOTÒNI (M.)

Partecipanti:	da 3 a 4 ragazzi.
Età:	dagli 8 ai 12 anni.
Periodo:	estate, primavera.
Luogo:	nelle calli delle rispettive contrade.
Mezzo:	una lastra di pietra, levigata, inclinata e fissa sul selciato. Bottoni tanti quanti sono i partecipanti al gioco.
Sorteggio:	dopo che un gruppo di ragazzi si raccoglieva attorno a chi proponeva di giocare, questi sceglieva chi avrebbe dovuto iniziare il gioco. Per far ciò, movendosi in cerchio, con l'indice indicava di volta in volta, uno per uno i compagni attorno a sé scandendo nel contempo una filastrocca o contando fino a 10 o a 15. L'ultimo della conta dava il via al gioco.

Il prescelto faceva allora rotolare il suo bottone lungo la pietra inclinata dopo di che un altro lo imitava ma con l'intenzione di colpire, con il proprio bottone, il precedente, che si era fermato non troppo distante dal luogo di partenza. Se riusciva nell'intento si appropriava del bottone colpito. Se non ci riusciva, a terra rimanevano due bottoni facilitando in tal modo la possibilità di far centro al terzo contendente, e così via fino a che tutti non avessero gettato il proprio bottone.

Note: Contrade di Valle: Castel, Porta no', Sant'Elena, Borgo, La Musa, Strada bela, Scule.

Filastrocca: *Pun pun d'oro // la lile lancia // questo gioco // si gioca in Francia // lero lero mi // pun pun dorò // va fura ti! //*

Questa filastrocca era usata per il sorteggio anche in altri giochi.

BURÈLE (M.)

Partecipanti:	da 2 a 4, 6 o 8 divisi in due squadre con numero uguale di membri.
Età:	dai dodici anni in avanti.
Periodo:	primavera-autunno, nelle giornate senza pioggia o vento.
Luogo:	un'area pianeggiante di terra battuta e livellata il più possibile, recintata con orizzontali assi di legno.
Mezzo:	<i>burèle</i> (palle di legno di uguale grandezza, bocce), <i>burelìn</i> (pallino).
Sorteggio:	un membro di ogni squadra lanciava verso il <i>burelìn</i> la propria <i>burèla</i> . Chi si avvicinava di più al pallino iniziava il gioco.

Il gioco era in tutto simile a quello praticato nelle altre località della regione. Il numero delle bocce in campo dipendeva dal numero dei partecipanti al gioco.

Se a giocare erano solo in due ad ognuno spettavano tre bocce. Sei bocce in campo. Se invece erano in quattro (due per squadra) il numero delle bocce rimaneva invariato ma le bocce venivano distribuite in maniera

tale che il *costadòr* (colui che aveva il compito di accostare la propria boccia al pallino) ne possedeva una sola, mentre l'altro il *bociadòr* (colui che con un tiro preciso doveva bocciare una boccia avversaria onde farla schizzare via, lontano dal pallino) ne aveva a disposizione due. Quando il numero dei partecipanti era maggiore, ad ognuno spettava una boccia sola anche se la distinzione tra *costadòr* e *bociadòr* perdurava in ambedue le squadre. Vinceva la squadra che riusciva a piazzare più bocce vicino al pallino.

Nota: Il legno con il quale venivano confezionate le migliori bocce era quello dato dalla radice del *còlifo* (erica), quella stessa usata per fabbricare le pipe. Questo arbusto cresce copioso nella macchia della regione. Le sue radici formano dei rigonfiamenti sferici così duri da involgere tutti a presceglie per confezionare le bocce.

CADÈNE (M.)

Partecipanti:	uno solo o più raccolti in gruppo.
Età:	dai 9 agli 11 anni.
Periodo:	primavera.
Luogo:	calli e strade sterrate.
Mezzo:	<i>la cadèna del fogolèr</i> (la catena del focolare)
Sorteggio:	non necessario.

In primavera, quando il fuoco al focolare non serviva più per riscaldare la cucina, la catena che pendeva dal camino per sostenere vari recipienti, veniva rimossa e data ai ragazzi con il compito di pulirla. Questa incombenza la portavano a termine ben volentieri trascinando la catena con corse frenate su e giù per le calli e le vie sassose del paese. La facevano sobbalzare e strisciare a terra per liberarla dal *fulìn* (fuliggine) che le si era depositato sopra durante i mesi invernali.

Era un correre disordinato, ma festoso, che creava un bailamme assordante, ben accetto da tutti. Esempio di gioco utile e dilettevole.

Nota: talvolta il gioco veniva menzionato come *Strasina cadène*.

CAMPANÌL (M.) (*Vedi Dis. - 3*)

- Partecipanti:** 2 o più ragazzi.
- Età:** dai 5 anni in avanti.
- Stagione:** tutto l'anno, eccetto l'estate.
- Luogo:** su qualsiasi terreno piano, se pioveva sotto ai volti.
- Mezzo:** una moneta a testa ed una figura geometrica tracciata al suolo con una moneta oppure, se si giocava su un selciato, con un gesso più volte rubato a scuola.
 Il disegno segnato a terra risultava formato da un piccolo cerchio sovrastante il vertice di un triangolo isoscele a sua volta diviso, con rette parallele alla sua base, in 9 sezioni di uguale altezza, ma di diversa superficie. Alle aree così delimitate venivano assegnati valori diversi. L'area del cerchio (la più piccola) valeva: 1. Quella del triangolo più vicina al vertice : 9/10. Poi scalando verso la base 8/10, 7/10 e così via fino ad arrivare all'area della base (la più vasta) alla quale veniva assegnato il valore: 1/10 (*Dis. - 3*).
- Sorteggio:** prima si stabiliva il valore della posta in gioco, poi si tracciava una retta parallela e discosta dalla base del triangolo o *campanil* come veniva chiamato il disegno.

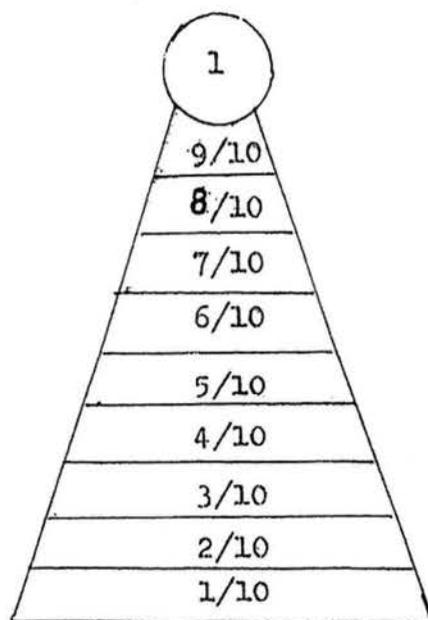
La distanza della retta dalla base del *campanil* era sempre proporzionale al valore della posta messa in gioco. Più alto era questo valore, più distante veniva segnata la retta. Chi voleva partecipare al gioco, volgendo la schiena al *campanil* e posizionando i piedi alla sua base, lanciava la propria moneta verso la linea segnata di fronte a esso. Chi riusciva a piazzarsi più vicino a essa si qualificava primo. Gli altri seguivano secondo l'ordine di distanza raggiunto col piazzamento.

Chi iniziava il gioco vero e proprio si poneva di fronte al *campanil* con la punta dei piedi all'altezza della linea usata per il sorteggio (mai si doveva superarla) e senza flettere il busto lanciava la sua moneta verso le aree del tracciato. Se la moneta gettata nelle sezioni segnate cadeva senza toccarne

i bordi, chi aveva effettuato il lancio vinceva il valore corrispondente di quella sezione e tutti i partecipanti al gioco gli dovevano dare quel tanto che era pattuito.

Se la moneta gettata lambiva un margine dell'area tracciata veniva squalificata e rimossa dal campo. Nei casi controversi si risolveva il problema ripassando con una moneta le linee tracciate prima per farle meglio risaltare e nello stesso tempo per vedere se ricalcando il vecchio tratto, si veniva in contatto con la moneta in questione. Qualora ciò si verificasse quella moneta veniva esclusa dal gioco. Un altro ragazzo continuava il gioco.

Nel ripassare i contorni del *campanil* era possibile barare. Infatti, colui che veniva prescelto per verificare l'antico tracciato, inclinando la moneta con la quale eseguiva la verifica, poteva sfiorare la moneta contesa anche se questa in verità non lambiva nessun bordo. Questo comportamento disonesto poteva diventar causa di lite che finiva spesso con l'abbandono del gioco da parte dell'imbrogliato.



Dis. 3 – Schema del *campanil* con i valori delle sue aree.

CANTÒNI (M.F.)

Partecipanti:	5 (eccezionalmente 4).
Età:	dai 8 ai 12 anni.
Stagione:	tutto l'anno.
Luogo:	spesso sotto alla loggia o, sempre durante le giornate di pioggia, in altri vani coperti.
Sorteggio:	senza una regola fissa (vedi BOTÒNI).

Dopo aver scelto uno spazio quadrangolare adatto, quattro ragazzi si ponevano ai corrispondenti angoli. Il quinto prendeva posto al centro. Senza un preciso segnale d'inizio, uno dei compagni che occupavano i rispettivi cantoni con lo sguardo faceva capire ad un altro che era pronto a scambiare con lui il proprio posto. Concordata così la muta intesa si aspettava ora soltanto che il quinto volgesse la schiena agli interessati. Quando ciò si avverava, all'istante con un guizzo repentino, correndo il più velocemente possibile, ognuno lasciava il proprio cantone per insediarsi in quello dell'altro. Questi scambi si susseguivano senza un ordine preciso e con un ritmo così veloce da disorientare il ragazzo o la ragazza del centro che tentava d'inserirsi nell'angolo rimasto momentaneamente libero. Se ci riusciva si invertiva il ruolo delle parti e l'estromesso era costretto a portarsi al centro dell'area di gioco.

Gli scambi di posto di solito venivano fatti correndo lungo i lati del quadrilatero. Ai più veloci era permesso di farli anche in diagonale. Se dopo un lungo scambiare di cantoni il ragazzo del centro non riusciva ad occuparne uno, il gioco perdeva la sua attrattiva e s'interrompeva prima del previsto.

Nota: era questo un gioco non molto apprezzato, un gioco di ripiego al quale si ricorreva quando non si trovava il numero giusto per farne uno migliore oppure quando il maltempo impediva di farne altri più spassosi.

CAJÈRME (M.)

Partecipanti:	senza un numero prestabilito.
Età:	dai 7 ai 14 anni.
Periodo:	di solito nella tarda primavera, ma pure in altri momenti.

Luogo:	nella periferia della cittadina.
Mezzo:	casette costruite con pietre e ricoperte con arbusti. Abitacoli pomposamente detti <i>cašërme</i> .
Sorteggio:	non necessario.

Questo gioco si praticò solamente in tempo di guerra, durante il secondo conflitto mondiale.

In quegli anni ogni rione di Valle ospitava un gruppo di ragazzini che volentieri si davano spesso convegno nella propria *cašërma* tenuta segreta e gelosamente nascosta a tutti ed in special modo ai ragazzi dei rioni rivali. Lì si raccoglievano per fantasticare, per fumare di nascosto qualche sigaretta e per architettare azioni di “guerra” contro il gruppo avverso.

Tra i gruppi dei più piccini si distinguevano pure quelli dei *fascisti* o dei *partigiani*. Tra i ragazzi più anziani ovviamente questa suddivisione non esisteva perché sarebbe stata cosa troppo pericolosa. Ogni gruppo era costituito da ragazzi di uno stesso rione. Così i *fascisti* per esempio risiedevano nei rioni di *Castèl*, *Bòrgo*, *Gròta*, ecc., mentre i *partigiani* nei rioni *Piàsa nova*, *Scùle*, ecc. Ogni gruppo imitava le organizzazioni militari del tempo. Al vertice c’era un capitano, poi un tenente, un caporale, ed ultima la truppa. Se qualcuno non si dimostrava bravo soldato veniva irradiato dai ranghi, e transfuga, cercava asilo nel campo opposto.

Il gioco vero e proprio consisteva in scontri a sassate fra i due gruppi rivali. Era pertanto un gioco alquanto cruento e pericoloso. La data ed il luogo dove avrebbe dovuto avvenire lo scontro erano antecedentemente concordati, dopo lunghe trattative, tra i singoli capitani. Si sceglieva una zona della periferia lontana il più possibile dalla rispettive *cašërme* perché queste dovevano rimanere segrete agli avversari. Il fine ultimo dello scontro non era quello di mettere in fuga l’avversario sotto ad una gragnola di sassi, ma bensì quello di scoprire e distruggere la *cašërma* nemica. Ciò poteva avverarsi soltanto dopo che il nemico, costretto ad abbandonare il campo, si disperdeva lasciando la *cašërma* sguarnita di difensori.

Quando i membri di questi gruppi non erano ingaggiati in scontri a sassate, non portavano alcun rancore verso gli avversari di prima. Liberamente partecipavano assieme a tutti gli altri giochi in corso senza tener conto della divisione tra *fascisti* o *partigiani*. Finita la guerra questo gioco cadde ovviamente in disuso.

CASTÈI (M.)

Partecipanti:	da un minimo di 8 in avanti, suddivisi in due squadre.
Età:	dai 6 ai 14 anni.
Periodo:	autunno.
Luogo:	mai in paese, ma sempre in <i>corea</i> (striscia di terreno adibito a pascolo dalla larghezza di 15-30 metri e lunga fino a 100 e più metri)
Mezzo:	con delle pietre si circoscrivevano sul terreno due o quattro cerchi. Il loro diametro variava da un metro e mezzo in avanti, sempre però in rapporto al numero dei partecipanti al gioco. Questi cerchi venivano chiamati <i>castèi</i> .
Sorteggio:	i partecipanti al gioco si allineavano all'altezza di un <i>castèl</i> ed a segnale convenuto, di corsa, si portavano verso il castel opposto, sito 20-30 metri più lontano dal primo. I primi due arrivati diventavano i <i>capitani</i> di altrettante squadre. Dalla rimanente massa i <i>capitani</i> a turno, uno alla volta, sceglievano un compagno per creare la propria squadra, cercando di accaparrarsi il più veloce.

Le squadre erano due, ma in base al numero dei partecipanti si poteva scegliere di giocare con due oppure con quattro *castèi*, due per squadra. Se si preferiva la prima variante il campo di gioco veniva diviso in due aree, se invece si optava, dato il numero dei partecipanti per quattro *castèi* (quattro cerchi), la divisione territoriale della *corea* risultava più complessa. Le ipotetiche linee congiungenti i *castèi* opposti si intersecavano in modo da dividere l'area di gioco in quattro parti.

Per meglio comprendere la dinamica del gioco indicheremo con A ed A/1 i *castelli* di una squadra e con B e B/1 i castelli dell'altra mentre con (a), (a/1) e (b), (b/1) i rispettivi *castellani*. Nella contesa tra solo due castelli: A e B; dato l'esiguo numero di contendenti in campo, al minimo otto (quattro per castello), il gioco era meno complesso.

Esso iniziava quando il *capitano* (a), oltrepassando con un passo il proprio cerchio di pietre, *castèl* A, si portava in campo aperto. Con questo

gesto diventava potenziale “preda” di qualsiasi (b) che uscendo dal suo *castèl* assumeva il ruolo di *cacciatore*. In questa veste rincorreva il primo e, se riusciva a sfiorarlo prima che rientrasse nel suo *castèl*, lo faceva prigioniero consegnandolo alla custodia dei suoi compagni rimasti nel *castel B*.

Nel caso che dal *castèl A* volessero uscire altri (a), non lo potevano fare nello stesso istante, ma bensì solamente uno per volta. Come innanzi, chi per primo usciva diveniva preda. Di rimando dal *castèl B* potevano uscire altrettanti (b) che diventavano tutti cacciatori. Anche loro potevano uscire dal cerchio uno alla volta. Ad ogni singolo era permesso di cacciare una sola preda, quella per la quale si era deciso di uscire dal cerchio e non poteva cacciarne altre anche se, nel confuso rincorrersi, qualcuna veniva a trovarsi a lui più vicina.

La provocazione e la scaltrezza di (a) consisteva nell’attirare, durante il suo fuggire per la *corèa*, l’avversario il più vicino possibile al proprio *castèl*. Se ci riusciva allora con un guizzo, un momento prima di essere toccato, rientrava nel suo cerchio. Da quell’istante, e non prima, un altro (a) poteva uscire dal cerchio diventando cacciatore mentre il cacciatore (b), perdendo la sua potenziale preda, diventava a sua volta preda. A tal punto se non fosse stato sufficientemente veloce poteva essere catturato e condotto come prigioniero nel *castèl A*. Il gioco continuava ininterrotto con gli altri ragazzi, ma in A un (a) doveva rimanere a far continua guardia al (b) prigioniero.

Nel caso raro che tutti i membri di una squadra fossero usciti in campo aperto, poteva succedere che un avversario ne approfittasse per introdursi nel cerchio sguarnito del nemico. Se ci riusciva la sua squadra veniva considerata vincitrice ed il gioco finiva. Per questo motivo ogni *castèl*, anche se privo di prigionieri, veniva di norma sempre custodito da un membro del gruppo.

Un *castèl* si poteva considerare ormai vinto anche quando in lui rimaneva un solo giocatore mentre tutti i suoi compagni si trovavano prigionieri nel *castèl* nemico. Infatti, quando un avversario si avvicinava a quest’ultimo difensore con la precisa intenzione di provarlo, questi, per regola di gioco, doveva uscire dal suo cerchio tentando di farlo prigioniero. In questo breve lasso di tempo un altro avversario poteva entrare nel *castèl* sguarnito di difesa ponendo così fine al gioco. Se pur gli riusciva di far prigioniero l’incursore, nulla di fatto cambiava perché durante la seguente

sua provocatoria sortita, l'altro rimasto solo, lesto ne usciva come preda, ma prontamente vi rientrava da cacciatore e conquistatore.

Quando si giocava in molti, con quattro *castèi* (A e A/1 contro B e B/1), le regole fondamentali del gioco non cambiavano; in questo caso era un (a), in caso di necessità, poteva rifugiarsi in (A/1) e viceversa. La perdita di un *castèl* non significava la sconfitta definitiva della squadra. L'ultimo rimasto in un *castèl* cercava, qualora il *castèl* amico era impossibilitato a mandargli rinforzi, di trasferirsi, sfuggendo alla caccia avversaria, presso di esso. Senza cambiare regole si continuava a giocare con i rimasti liberi *castèi*. Due contro uno.

Essere ospite del *castèl* amico era però considerato quasi un disonore. Alla prima occasione tutti cercavano di ritornare al proprio cerchio anche perché qualora qualcuno dovesse sortire in campo aperto, l'ospite era sempre il primo prescelto. Dunque si trattava di ospitalità non troppo calorosa tanto più che se qualcuno avesse dovuto sortire in campo aperto, era sempre l'ospite a doverlo fare per primo, ma quando a vittoria conclusa il *capitano* contava i prigionieri fatti, considerava gli ospiti presenti quasi prede di doppio valore. In un successivo gioco questi "ospiti prigionieri" venivano scelti dai *capitani* per le rispettive loro squadre, per ultimi perché considerati giocatori scarti sui quali non si poteva fare affidamento.

Per essere liberati dalla prigionia bastava che un compagno libero riuscisse a porgere la propria mano ad un prigioniero oltre la cerchia di pietre. Se in un *castèl* si trovavano più prigionieri, questi si mettevano in contatto diretto tenendosi per mano così che, contattandone uno, il contatto si propagava a tutta la schiera permettendo ad ognuno di fuggire sparpagliandosi in tutte le direzioni con l'unico fine di raggiungere il più velocemente possibile il proprio *castèl* e solo in caso di estrema necessità, il *castèl* amico.

I *capitani* dirigevano la strategia del gioco con avvedutezza e disciplina. Loro erano quelli che decidevano quando e chi doveva uscire dal cerchio e quale tattica usare. Non si mandava mai in avanscoperta il migliore, ma bensì un medio oppure uno ancora più scarto. Il più lento del gruppo era predestinato a fare da guardia agli eventuali prigionieri catturati dai compagni più abili. Il più veloce era riservato per sortite particolari dove si richiedevano azioni decise e fulminee come il liberare i propri compagni o catturare l'avversario più veloce che di regola era sempre il *capitano* della squadra avversaria.

Il gioco era dinamico ed ingarbugliato, ma raramente qualcuno cercava d'imbrogliare perché l'imbroglio era notato da tutti e ne seguiva una momentanea espulsione dal campo, spesso anche su richiesta dei propri compagni di squadra. Chi veniva espulso, raramente poteva sperare di essere ripreso a giocare.

Qualora ciò eccezionalmente avveniva, l'espulso si guardava bene di non ripetere la frode commessa perché, se scoperto, sapeva bene di non poter mai più partecipare a tale gioco con questa compagnia. Pertanto ciò succedeva molto di rado e di solito solo con i guardiani dei prigionieri, con i giocatori più lenti, con quelli già nel sorteggio scelti per ultimi perché goffi e poco lesti.

CIÀPILI (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5 ai 30 e più anni
Stagione:	da fine marzo a fine ottobre.
Luogo:	all'aperto, nelle calli o in piazze.
Mezzo:	una moneta (in gergo: <i>patacòn</i> o <i>flica</i>) a testa.
Sorteggio:	si tracciavano a terra due linee rette parallele distanti tra loro qualche metro. Da una retta i partecipanti al gioco lanciavano verso l'altra, che deve avere una lunghezza determinata, la propria moneta. Tutte le monete usate a quest'uopo dovevano essere di conio uguale. La distanza delle rispettive monete dalla retta bersaglio, determinava l'ordine di gioco dei singoli partecipanti.

Chi si piazzava ultimo nella graduatoria iniziava il gioco lanciando la propria moneta, sempre dallo stesso posto, lontano da sé quanto reputava fosse a lui confacente; di norma dai 6 ai 7 metri. Dopo questo primo lancio il gioco continuava con chi nel sorteggio si era avvicinato di più alla retta bersaglio. Questi adesso cercava con la propria moneta di colpire quella che si trovava già a terra. Se reputava di non riuscirci poteva lanciare la propria moneta in un'altra direzione, a lato della prima e passare la mano a chi lo seguiva. Se invece con un lancio ben fatto riusciva a colpire la

moneta dell'avversario, se ne impadroniva e per aver sgomberato il campo, tutti gli altri gli dovevano versare il corrispondente valore delle loro monete.

Di solito per giocare si usavano monete pesanti di grosso taglio, ma prima di scendere in campo ci si accordava su un'arbitrale valore delle monete usate, unico per tutte. Il vincente pertanto non vinceva il reale valore delle moneta conquistata, ma quanto stabilito in precedenza. Se però non riusciva a colpire la moneta doveva lasciare la propria lì, dove s'era fermata e passare la mano al secondo qualificato che acquistava così la possibilità di scegliere quale moneta colpire, tra le due ora presenti in campo. Se ne colpiva una, acquistava la possibilità di ripetere il lancio verso l'altra. Qualora riusciva a centrare pure quest'ultima riceveva, oltre al corrispondente valore delle monete, colpite, il premio innanzi pattuito con i compagni di gioco. Poi abbandonava il campo, ma prima doveva gettare lontano da sé la propria moneta quale nuovo bersaglio per il giocatore successivo che riprendeva i lanci con le modalità di prima.

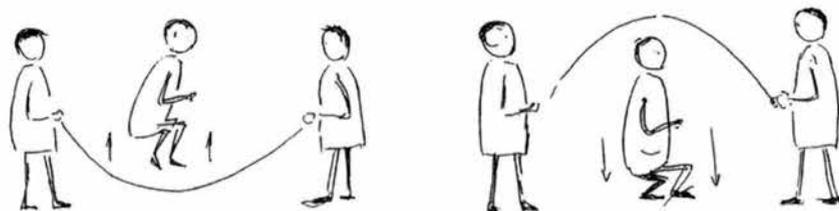
Chi era più astuto cercava di rimanere per ultimo in lizza perché a questo punto nell'area a lui prospiciente si potevano contemporaneamente trovare più monete e così aumentava la possibilità di colpirne di più. L'ultimo, dopo ogni centro, si portava sul posto della moneta colpita e da lì, da poca distanza dunque, riprendeva a colpire tutte le altre.

CÒRDA (M.F.) (*Vedi Dis. - 4*)

Partecipanti:	da 3 in avanti.
Età:	dai 6 ai 14-16 anni.
Periodo:	autunno e primavera quando si tagliano i giunchi.
Luogo:	in ogni dove purché all'aperto.
Mezzo:	una corda oppure due giunchi (<i>vènchi</i>) legati assieme alle loro estremità più esili. Talvolta una <i>vidicia</i> (pollone della vite). Raramente un semplice palo.
Sorteggio:	senza regola precisa.

Due membri del gruppo, posti uno di fronte all'altro, tendevano tra di loro con la mano destra una corda o, non avendone una a disposizione,

tutto ciò che la poteva sostituire. Iniziando il gioco le imprimevano un moto rotatorio tale da delimitare nell'aria uno spazio fusiforme con il ventre così ampio da poter superare l'altezza di un terzo giocatore quando questi si poneva in mezzo a loro. Ogni qual volta la corda ruotando veniva a trovarsi innanzi ai piedi di quest'ultimo, lui, con un lieve salto, le permetteva di passare sotto ai propri piedi (*Dis. - 4*). La velocità di rotazione della corda veniva dosata su richiesta di chi saltava. Quando lui proferiva *foièta* (foglietta) i compagni imprimevano alla corda un'accelerazione di poco superiore alla velocità iniziale. Se insisteva dicendo *fòia* (foglia) i compagni aumentavano ancor di più il moto rotatorio della corda. Se poi, non pago, proferiva la parola *foiòn* (foglia grande), alla corda si imprimeva la massima velocità possibile. Si trattava ovviamente di una sfida per voler dimostrare la propria agilità. Se inciampava sulla corda doveva però cedere il posto ad uno dei reggitori della corda.



Dis. 4 – Una delle fasi del gioco della *Corda*.

Certe volte i partecipanti al gioco erano più di tre e poteva succedere che chi saltava invitava ancora un altro compagno ad unirsi a lui. Se poi giudicava troppo veloce il moto rotatorio della corda, pronunciando *foièta* poteva sempre farne rallentare il moto.

CRICADÒR (M.) (*Vedi Dis. - 5*)

Partecipanti:	senza limite fisso.
Età:	dai 10 ai 16 anni e talvolta anche di più.
Periodo:	autunno.
Luogo:	all'aperto, per ogni dove.
Mezzo:	una particolare cerbottana (<i>cricadòr</i>) e bacche di <i>fenèor</i> (ginepro) a volontà.
Sorteggio:	non necessario.

Il gioco non aveva regole precise. Ognuno si trastullava con la propria cerbottana come gli pareva e piaceva. Più precise erano, invece, le caratteristiche strutturali delle cerbottane che ognuno doveva confezionare da solo prima di iniziare ad usarle. A tal uopo andava scelto un ramoscello di sambuco (*sanbùgo*) di lunghezza e grossezza ben precise. La parte molle interna del ramo veniva asportata facilmente ricavando così un tubicino ligneo con l'anima liscia ed uniforme lungo tutta la sua lunghezza. Ad una estremità del tubo si inseriva con forza una *fenèora* (bacca di ginepro) di diametro leggermente superiore a quello del foro in cui veniva introdotta. All'opposta estremità si infilava un'assicella di legno di *cornàl* (corniolo) detta *màsa* (mazza) (*Dis. - 5*).

L'assicella era di diametro uguale al vano della canna dove andava inserita, ma più lunga. Un'estremità era più grossa perché serviva da impugnatura, mentre l'altra veniva percossa e schiacciata con una pietra così da sfilacciarla per formare, dopo averla inoltre inumidita con la saliva, un tampone che ostruiva ermeticamente il vano dove veniva fatto scorrere.

Spostando con forza questo rudimentale pistoncino verso l'estremità della canna ove era inserita la *fenèora*, si comprimeva l'aria interposta. La pressione che ne derivava aumentava con l'avanzare del tampone e quando raggiungeva una forza sufficiente per superare quella provocata dall'attrito della bacca con le pareti della canna, con un botto, la espelleva liberando l'energia accumulata durante la compressione. In tal modo si imprimeva alla *fenèora* una forza cinetica sufficiente a farle percorrere, in linea retta, un notevole tragitto. Maggiore era la forza con la quale si premeva lo stantuffo, maggiore era la gittata della cerbottana.

L'aria compressa che si espandeva, una volta espulsa la *fenèora*, produceva un caratteristico suono che in gergo vallese era espresso con la voce



Foto 1 – Ostentazione di una serpe, la *buasèra* (pitone istriano) nel “Piasàl dele scùle” (1971; A. Mirković)

crìco (scricchio). Da qui la voce *crìcadòr*, strumento atto a creare questi suoni, questi *crìchi*.

Il *crìcadòr* veniva usato assecondando la fantasia del singolo. Non esisteva una precisa regola di comportamento. Ognuno l'utilizzava, come già detto, a modo suo. Qualcuno s'accontentava di “sparare” le *fenèore* soltanto per il piacere di sentire lo schiocco che queste facevano uscendo dalla cerbottana, altri cercavano invece di colpire con questi proiettili bersagli ben più precisi.

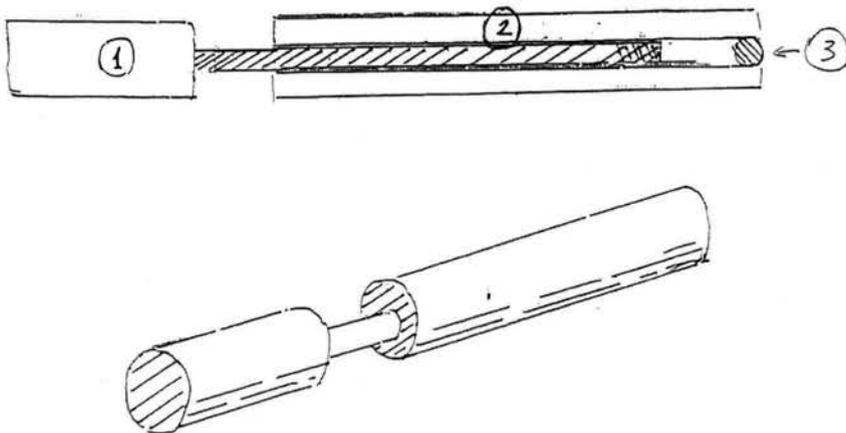
Certe volte a suon di colpi di cerbottana si sviluppavano scontri che

coinvolgevano rioni interi. Queste colluttazioni duravano talvolta più giorni ed erano sempre improntate da forte spirito di aggressività. In questi frangenti si cercava di colpire l'avversario con l'intenzione di fargli veramente male. La testa del nemico era il bersaglio più ambito.

In previsione di tali scontri si confezionavano *cricadòri* speciali, più potenti e precisi. Al posto di ramoscelli di sambuco si utilizzavano vecchi tralci di *pisigacùl* (rovo). Con un filo di ferro o con una balena d'ombrello arroventati si perforava il già molle interno di quel tralcio. Con questo legno, anche se l'operazione di perforazione richiedeva maggior perizia e maggior dispendio di lavoro, si potevano confezionare cerbottane di calibro e potenza superiore alle usuali. La maggior resistenza del legno usato permetteva una maggiore compressione d'aria che espandendosi imprimeva maggior forza alla bacca-proiettile. Ne conseguiva una gittata più lunga, precisa e dolorosa.

Talvolta la cerbottana poteva servire per altri scopi, spesso per inviare segnali di simpatia all'altro sesso.

Per quanto il colpo non fosse mai indolore, spesso veniva provocato con l'unica intenzione di segnalare alla destinataria la presenza di chi lo provocava. Se a subire questo inusitato messaggio era un'amica, o ancora meglio una simpatia, un gridolino ed una finta sfuriata erano sufficienti a far comprendere al mittente che il messaggio era stato gradevolmente



Dis. 5 - *Cricadòr* (cerbottana) per "sparare" bacche di ginepro.
1 = stantuffo; 2 = cilindretto cavo di sambuco; 3 = bacca di ginepro

recepito. In caso contrario l'importunata, strillando e versando copiose lacrime, dimostrava con ostentazione il suo disappunto. Per essere meglio creduta, tra gridi e pianti che dovevano essere uditi il più lontano possibile, insultava il mancato spasimante ricordandogli che: *ghe contarè dùto a me màre!* (racconterò tutto a mia madre!). Con quel forzato atteggiamento voleva dimostrare a tutti che quell'atto di cavalleria rusticana non le era punto gradito e che il mandante di quella insolita ambasceria era meglio che desistesse dalle sue aspirazioni.

Non tutto questo fare era però così romantico. Usando le cerbottane, non visti, con cattiveria pura e cruda, più volte i *moredi* si vendicavano di presunti affronti subiti chi lo sa da chi, quando e perché.

CUCÙ (M.F.)

Partecipanti:	da 5 in avanti.
Età:	dai 5 ai 8 anni.
Periodo:	durante tutto l'anno scolastico.
Luogo:	cortile, piazze ed aule.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	fatto da chi dirigeva il gioco: la maestra.

Questo gioco si faceva solo a scuola con i più piccini. I bambini venivano disposti in cerchio con nel mezzo uno scelto dall'insegnante. Il fanciullo posto al centro doveva tentare di toccare con una mano qualcuno dei compagni posti attorno a lui.

Se ci riusciva, mentre il soggetto mirato era ritto in piedi o nell'atto di accovacciarsi, ne prendeva il posto mentre l'altro si posizionava al centro pronto a prendere il ruolo del compagno. In caso contrario, chi riusciva ad accovacciarsi prima d'essere toccato era salvo ed il bambino del centro era costretto a scegliere un altro bersaglio.

Il gioco consisteva nello sfidare, con un continuo ed alternato alzarsi ed abbassarsi, il compagno al centro.

DELÌBERARSE (M.)

Partecipanti:	da 8 fino a 30-40 (!)
Età:	dai 10 ai 17 anni
Periodo:	nelle sere di tarda estate
Luogo:	piazze o calli senza limite di spazio
Mezzo:	non necessario
Sorteggio:	chi si riteneva più veloce e resistente si autoproclamava <i>càpo</i> . Se veniva accettato come tale spettava allora a lui scegliere, proporzionalmente al numero dei partecipanti al gioco, quanti e chi avrebbe svolto la funzione di guardia. I non scelti dovevano accettare il ruolo di ladro.

Già prima del sorteggio veniva scelto uno spazio, un'area chiamata *tana* posta a ridosso di qualche muro o comunque in posizione tale da poter essere facilmente sorvegliata. Le guardie rimanevano sempre in *tana* mentre il *capo* era l'unico che ne usciva per dare la caccia ai ladri rincorrendoli fin dove credeva giusto farlo. Quando riusciva a raggiungerne uno lo faceva prigioniero e come tale lo conduceva in *tana*. Qui veniva consegnato alla custodia delle guardie che stavano ben attente che non venisse liberato dai suoi compagni.

Il ladro prigioniero non poteva uscire dalla *tana* da solo, ma lo poteva fare se veniva sfiorato da qualche compagno che era riuscito a penetrarvi senza venire intercettato dalle guardie. Il ladro appena liberato, grazie al tocco del compagno che era venuto in suo aiuto, poteva all'istante trasmettere questa funzione liberatrice a chi, vicino a lui, si trovava in uguali condizioni. Ne seguiva un generale fuggi fuggi. Per facilitare le cose quando i prigionieri vedevano che un loro compagno si avvicinava alla *tana*, si prendevano per mano così da poter trasmettere in una frazione di secondo l'eventuale tocco a tutto il gruppo.

Una volta liberi, per rendere più difficoltoso il loro inseguimento, si davano alla fuga sparpagliandosi per ogni dove. Quando però i giocatori non riuscivano in tempo ad abbandonare la *tana*, perdevano la libertà appena riavuta, diventando nuovamente prigionieri.

Per eludere queste misure di prevenzione certuni si "sacrificavano" con sotterfugi ed improvvise incursioni verso la *tana* cercando con queste azioni

di distogliere l'attenzione delle *guardie* dai loro compiti. Lo scompiglio che ne nasceva permetteva talvolta ad un altro compagno di squadra di entrare, non visto, nell'area avversaria e liberare uno o più *ladri* prigionieri.

Il gioco terminava quando il capo riusciva a condurre in *tana* tutti i *ladri*.

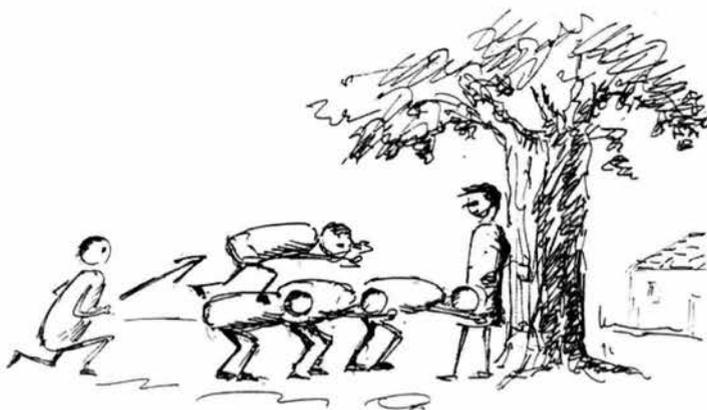
A questo gioco potevano prendere parte i ragazzi di tutto il paese, indipendentemente dal rione ove si svolgeva la contesa. Se qualcuno desiderava partecipare al gioco dopo l'inizio, lo poteva sempre fare se accettava il ruolo di *guardia*, ma se invece optava per essere *ladro*, doveva prima darsi prigioniero e poi attendere di essere eventualmente liberato dai futuri compagni di squadra. Il gioco era seguito con interesse pure dagli adulti che non perdevano l'occasione per incitare i *morèdi* (ragazzi) più pigri a scendere in lizza.

Nota: A Pisino e a Rovigno lo stesso gioco era ricordato con il nome *Guardie e Ladri*.

DESCÀREGA NÀO (M.) (*Vedi Dis. - 6*)

Partecipanti:	da un minimo di 8 in avanti, suddivisi in due squadre di pari numero.
Età:	dai 6 ai 18 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	su uno spazio pianeggiante.
Mezzo:	un muro al quale s'appoggiava ritto chi doveva fungere da <i>colòna</i> .
Sorteggio:	si tirava a sorte il ruolo delle rispettive squadre.

I membri di una squadra, flettendo il dorso, si ponevano uno dietro all'altro. Il primo della fila si aggrappava alla *colòna* appoggiando il capo di lato al basso ventre dell'antistante. I componenti l'altro gruppo, prese le dovute rincorse, uno ad uno saltavano sul dorso dei primi cercando di portarsi quanto più possibile vicino alla *colòna*. Nel far ciò era vietato al primo che iniziava i salti di appoggiarsi ad essa, mentre sia a lui che a tutti coloro che avrebbero seguito, era vietato pure di aggrapparsi ai dorsi sottostanti e di toccar terra con i piedi (*Dis. - 6*). Se qualche saltante non

Dis. 6 – Fase del gioco *Descàrega nà*.

riusciva ad attenersi alle regole del gioco, questo s'interrompeva ed i ruoli delle squadre si invertivano.

Per sollecitare questa eventualità, chi era costretto a sopportare l'altrui peso, cercava in mille modi di disarcionare o almeno di far toccar terra a chi si trovava a cavalcioni sopra di lui.

Se nessuno commetteva fallo di sorta, ma ciò avveniva molto di rado, tutti i saltanti rimanevano ammassati sui dorsi dei succubi fino a che uno di questi, per la sopraggiunta stanchezza, era costretto a piegare le ginocchia proferendo: *ǰò!* (giù!). Assieme a lui si arrendeva tutta la sua squadra. I saltanti scendevano dai dorsi dei vinti e, conservando il ruolo di prima, si apprestavano tosto a ripetere i salti con le stesse modalità usate precedentemente.

Ogni serie di salti aveva un particolare nome derivante dalla posizione che assumeva chi appoggiava il proprio capo al corpo della *colòna*. La prima serie era ricordata quale: *el sàlto del bimbin*. Il capo del primo veniva appoggiato all'inguine della *Colòna*. La seconda come: *el sàlto del ambuligono* (il capo appoggiato all'ombellico). E poi di seguito: *el sàlto del sinturìn* (= cinturino); *el sàlto al stòmego* (= stomaco); *el sàlto al pèto*; *el sàlto sòto el scàio* (= ascella); *el sàlto ala spàla*; *el sàlto al còlo* e per ultimo *el sàlto ala bàrba* (= mento).

La parte più passiva del gioco era svolta dalla *colona*, un ragazzo scelto per questo ruolo, perché alto, ma non lesto nel salto ed ingombrante nel

complesso. Scelto a fare da palo, per compensare questo ruolo, gli era concesso di effettuare; qualora lo desiderasse, un dato numero di salti oltre al dorso degli avversari di squadra. Il numero dei salti era calcolato in base a tutti i partecipanti al gioco. Per esempio se in campo complessivamente erano presenti otto giocatori, lui poteva richiedere di fare tre salti pro capite. Dunque ben ventiquattro salti.

FASOLÈTO (M.F.)

Partecipanti:	8-10.
Età:	dai 6 ai 12 anni.
Periodo:	nelle giornate fresche e serene.
Luogo:	nelle piazze e negli slarghi delle vie.
Mezzo:	un <i>fasolèto</i> (fazzoletto)
Sorteggio:	non se ne ha memoria.

Tenendosi per mano i ragazzini si disponevano in cerchio attorno ad un loro compagno che con una mano, protesa al massimo verso l'alto, reggeva uno *sbrindolo* (la parte terminale di un fazzoletto) lasciando che la parte opposta, terminante con un nodo, penzolasse libera.

Recitando una filastrocca, di cui ci rimane al giorno d'oggi soltanto un frammento: *gira, girando la mamma andava in fondo...*, i bambini si muovevano in cerchio. Al termine della recita il girare s'interrompeva e nello stesso istante tutti scattavano verso il centro per afferrare il fazzoletto. Chi ci riusciva si posizionava a sua volta al centro ed il gioco riprendeva a svolgersi come prima.

Quando chi reggeva il fazzoletto era molto più alto dei suoi compagni attorno a lui si sviluppava un confuso saltellare per arrivare a ghermire l'oggetto conteso. I più piccoli e mingherlini raramente ci riuscivano. Dovevano attendere che a reggere il fazzoletto fosse uno meno alto.

Nota: altri ricordano che a questo gioco si partecipava divisi in due squadre posizionate una di fronte all'altra con uno spazio interposto tra loro dove si poneva chi brandiva il *fasolèto*. Ad un segnale convenuto tutti si scagliavano simultaneamente verso di lui per agguantare per primi il "trofeo". I più piccini, sapendo in avanti che non ce l'avrebbero fatta, tentavano di interporsi tra i membri della squadra opposta con l'intenzione di intral-

ciarne la corsa dando così tempo ai propri compagni di giungere indisturbati appresso l'ambita meta.

FERÀI (M.)

Partecipanti:	tutti coloro che lo desideravano.
Età:	dai 7 agli 11 anni.
Stagione:	autunno.
Luogo:	per le calli e piazze del paese.
Mezzo:	un facsimile di manubrio di bicicletta, confezionato con del filo di ferro o con i resti dei cavi usati per l'estrazione del marmo (il noto "giallo d'Istria" d'un tempo) dalle cave appresso il paese. A questo artefatto si aggiungeva, nel mezzo, un barattolo di latta scoperchiato con nell'interno una rudimentale candela confezionata con i moziconi dei grossi ceri che le donne nei giorni dedicati ai defunti usavano portare in processione verso il <i>savadòr</i> (campo santo).
Sorteggio:	non necessario.

All'imbrunire, accese le candele, si agguantava con ambo le mani il manubrio ed imitando un *vogàr* (pedalare) su un'ipotetica bicicletta, si dava il via ad un rincorrersi per le buie calli del paese illuminandole con allegri sprazzi di luce.

FIÒNDA (M.)

Partecipanti:	2 squadre, ognuna formata da 4 o 5 membri.
Età:	dai 8 ai 12 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	in ogni dove, anche tra le vie dell'abitato.
Mezzo:	una fionda a testa e quanti sassi, raccolti da terra ognuno riteneva opportuno avere.
Sorteggio:	senza regola precisa. Spesso si scontravano ragazzi di rioni o contrade diverse.

Formate le squadre i ragazzi si ponevano gli uni di fronte agli altri ad una distanza tale da poter colpire l'avversario con un tiro di fionda, ma nel contempo di non essere a loro volta colpiti. Ad ognuno era lasciata libera la facoltà di scegliere il bersaglio, la persona, che credeva opportuno colpire. Libera era pure la scelta delle parti del corpo da colpire. Il più delle volte si mirava alla testa. Ancor oggi certuni possono mostrare le cicatrici riportate durante quei conflitti.

Di solito il gioco si interrompeva quando qualche ferito piangendo abbandonava il campo. Appena allora si accorgevano della pericolosità del gioco che stavano facendo.

Se nessuno, anche se ferito, abbandonava il campo, la tenzone poteva protrarsi per più ore, fino a che ormai stanchi desistevano dal confrontarsi.

Nota: la fionda consisteva in una forcilla (*forfižela*) di corniolo (*cornàl*) con alle estremità dei corni fissati due elastici congiunti con un pezzo di pelle ove veniva riposto il sasso da lanciare.

I primi elastici erano confezionati con resti di elastici di mutande. Più tardi, con l'evento della motorizzazione, si usarono elastici ricavati dalle camere d'aria delle ruote di bicicletta o di altro mezzo.

FRÀTO (EL) IÒ PÈRSO LA SAVÀTA (M.F.)

Partecipanti:	fanciulli, ragazzi e giovani in numero sempre maggiore di 5.
Età:	dai 10 ai 24 anni circa.
Periodo:	d'estate, <i>despò el sol bonà</i> (dopo il tramonto del sole), se il gioco si faceva all'aperto, tutto l'anno se lo si usava durante le veglie per i defunti.
Luogo:	i più piccini nelle piazze e nelle calli, i più grandi nelle dimore durante le veglie per le persone di età avanzata.
Mezzo:	qualsiasi oggetto idoneo per essere usato come pegno.
Sorteggio:	non necessario.

I partecipanti al gioco prendevano posto in cerchio attorno a chi con il

nome di *fràto* (frate); fungeva da capo-gioco. Questi assegnava ad ognuno, iniziando da destra verso sinistra, un numero progressivo, dopo di che dava il via al gioco proferendo:

el fràto iò perso la savàta... ne seguiva una breve pausa per accrescere una voluta suspense e poi, il più velocemente possibile, concludeva.... *el nùmero dòi* (o un qualsiasi altro numero) *la iò trovàda*, (l'ha trovata).

Il numero chiamato in causa doveva prontamente rispondere:

che mi ??
ti si !!, di rimando il *fràto*,
mi no !!, controbatteva il numero indicato,
chi po'??, ancora il *fràto*.

A questo punto il "numero" poteva replicare dicendo:

el nùmero (di un qualsiasi altro compagno) *la iò trovà*, oppure semplicemente:

el fràto
mi no !! Pronto rispondeva l'indicato, proponendo un altro numero.

In ambedue i casi il gioco riprendeva con le stesse domande e risposte, ma con un ritmo sempre più veloce. Chi non riusciva a stare al passo, oppure sbagliava risposta, era costretto, se voleva rimanere in gioco, consegnare al *fràto* un pegno. Quando tutti, per un motivo o l'altro, avevano ormai commesso qualche sbaglio e consegnato al *fràto* il corrispondente pegno, iniziava la parte più interessante e piacevole del gioco.

Il custode momentaneo dei pegni ne prendeva uno a caso e additandolo ai presenti chiedeva loro quale dovesse essere la pena da assegnare al proprietario del pegno, se intendeva riscattarlo. La pena proposta era dunque frutto di una comune intesa. Il più delle volte consisteva in semplici, banali azioni da svolgere al cospetto di tutta la compagnia, come per esempio il baciare una persona di sesso diverso.

Quando il gioco aveva luogo all'aperto tra ragazzini di tenera età, questa pena si proponeva di rado, ma con alta frequenza ed insistenza se veniva praticato da giovani di una certa età durante le veglie per i defunti più anziani.

Ormai questo gioco non si usa più, ma solo qualche decennio fa era ancora di moda il darsi, tra ragazzi e ragazze, convegno, ogni qual volta si presentava l'occasione, alla veglia di qualche persona anziana. Si trattava di un'opportunità da non perdere per potersi scambiare, senza timore di

incappare in commenti maliziosi o subire i dovuti, per quel tempo, rimproveri dai genitori, reciproci segnali di simpatia. Anzi, più volte, erano i genitori stessi, con la scusa di dover portare rispetto alla famiglia del defunto, ad invogliare figli e figlie a partecipare a questi riti con il recondito fine di agevolare eventuali incontri e conoscenze.

Note: essendo le dimore di allora composte da pochi vani, il defunto veniva composto nella camera attigua alla cucina. Nel primo vano si raccoglievano i parenti stretti e qualche amico intimo, nell'altro, in cucina, la altre famiglie con le rispettive proli. Durante tutta la notte si mesceva vino e si serviva qualche po' di cibo.

Mentre nella stanza dove giaceva il morto si versavano lacrime più o meno sincere (più anni aveva il defunto meno dolore si era portati ad esternare) nell'altra le chiacchiere ed i giochi non si risparmiavano affatto. I giovani così, complice *el fràto*, passavano il tempo baciando le propri simpatie sotto agli occhi tolleranti dei parenti.

Può sembrare strano come, vicino a chi si disperava per la scomparsa di un proprio caro, si permetteva ad altri di giocare e divertirsi.

Forse in quel frangente, quel comportamento non andava considerato solo e puro gioco, ma era bensì compreso, vissuto come il resto di una ancestrale, pagana usanza, di chi lo sa quale antico rito, che affonda le sue origini in tempi remotissimi a noi imperscrutabili. Appresso alla morte che aveva appena ghermito un essere umano, si ritrovavano giovani pronti a ricreare la vita. La continuità della loro comunità era così assicurata!

Se alla veglia funebre le giovani non si facevano vedere, i giovani non avevano interesse a rimanere ad ascoltare le chiacchiere degli anziani o di partecipare a nessun altro gioco nemmeno al *Fràto iò pèrso la savàta*, e pertanto si intrattenevano nella casa del defunto quel tanto che lo imponeva il decoro. Bevevano qualche sorso di vino ed abbandonavano la casa lasciando il morto a suo destino. Quando la veglia era fatta per una persona di mezza età, oppure per un giovane o bambino, a nessuno passava per la mente di trascorrere la notte ricorrendo a questo gioco.

FRÈCE (M.)

Partecipanti: due gruppi di 4-5 ragazzi per parte

Età:	dai 10 ai 14 anni
Periodo:	primavera-autunno
Luogo:	nelle numerose vallette attorno al paese
Mezzo:	archi fatti con rami di <i>cornàl</i> (corniolo) collegati alle estremità con un comune spago. Freccie ricavate da stecche di ferro di ombrelli in disuso. Imitazioni di pistole fatte con semplici pezzi di legno. Ognuno confezionava la propria "arma"
Sorteggio:	senza una regola precisa si formavano due gruppi che si definivano <i>indiani</i> , se usavano gli archi, <i>americani</i> se impugnavano le pistole.

Gli indiani scagliavano con gutturali grida le loro frecce verso gli avversari cercando però di non colpirli mai. Quest'ultimi di rimando rispondevano, puntando le loro armi fasulle verso gli avversari, con sonori: *bum-bum!!* Questa pantomima poteva protrarsi anche per qualche ora, fino a che gli attori si stufavano di recitare le parti apprese dai film di *cowboy*.

GIRÒLAMO PARTE SOLO (M.)

Partecipanti:	da 5 in avanti.
Età:	dai 6 ai 12 anni.
Periodo:	autunno, primavera.
Luogo:	piazza o prato.
Mezzo:	un cerchio segnato a terra (<i>tana</i>)
Sorteggio:	senza regola fissa. A caso, tra i membri del gruppo, ne veniva scelto uno che, posto nel centro, veniva denominato <i>Giròlamo</i> .

Il compito di *Giròlamo* era quello di "catturare", toccando con la mano, il maggior numero di compagni che all'esterno del cerchio in un continuo e veloce carosello cercavano, con fugaci incursioni fino al limite della *tana*, di provocarlo, di indurlo ad uscirne per poterli toccare e quindi farli prigionieri confinandoli nella sua area.

Mentre *Giròlamo* rimaneva nel cerchio poteva star ritto su ambedue i piedi, ma se usciva poteva farlo appoggiandosi soltanto su uno. Pertanto

se voleva rincorrere ed acchiappare qualcuno fuori dalla *tana* lo poteva fare saltellando, senza poter mai cambiare gamba, su un piede solo.

Chi veniva rincorso poteva così facilmente sfuggirgli, ma affinché il gioco potesse risultare interessante di tanto in tanto, qualcuno si lasciava acchiappare. Prima però, di comune accordo, si cercava di stancare l'inseguitore. Se questi per fatica o sbaglio toccava terra con ambedue i piedi, poteva essere percosso con forti pacche alla schiena o ai glutei. Essendogli vietato di difendersi era costretto a ritornare in *tana* il più velocemente possibile poiché più ne rimaneva fuori più colpi riceveva. Quando, ripresosi, usciva di nuovo dalla *tana* proferiva a gran voce, come all'inizio del gioco: "Girolamo parte solo" e, saltellando sempre su un piede solo, riprendeva la caccia dei suoi compagni. Se riusciva a toccarne uno poteva da quell'istante appoggiarsi su ambedue i piedi e con un incedere normale accompagnare la preda in *tana*.

Una volta nel cerchio, il prigioniero diventava suo complice, ma *Giròlamo* poteva disporre di lui come gli pareva e piaceva. Lo poteva relegare in continuo in *tana* oppure usarlo come collaboratore per dare la caccia ai suoi ex compagni. Se optava per quest'ultima soluzione, uscendo dal cerchio, *Girolamo* doveva pronunciare ad alta voce: *Giròlamo parte col fio!* Se invece, pur avendo in *tana* più di un prigioniero, continuava ad inseguire da solo gli avversari doveva proferire la frase usata la prima volta. Se usciva invece con più compagni, la frase d'obbligo era: *Giròlamo parte con tutta la famiglia*.

Qualora un membro della "famiglia", trovandosi fuori dalla *tana*, appoggiasse ambedue i piedi a terra nello stesso momento, tutti i suoi familiari potevano essere percossi fino a quando non ripiegavano al sicuro in *tana*.

Se *Giròlamo* lasciava per troppo tempo un compagno inattivo questi si vendicava per il disinteresse dimostrato verso di lui, ponendo un piede oltre al perimetro del cerchio ove era confinato. In quel preciso istante *Girolamo* con tutti i suoi eventuali compagni di caccia, potevano venir liberamente percossi dagli avversari fino a che non ritornavano al punto di partenza.

Il gioco terminava quando ormai fuori dalla *tana* rimaneva libero un solo giocatore. Lui allora acquistava il ruolo di *Giròlamo* ed il gioco riprendeva con le stesse modalità.

GIROTONDO (M.F.)

Gioco in tutto simile al gioco del PÌNDOLO con la sola differenza consistente nelle possibilità da parte di un qualsiasi membro del gruppo di intersecare correndo, ogni qual volta lo ritenesse opportuno, la traiettoria interposta tra il rincorso ed il rincorrente.

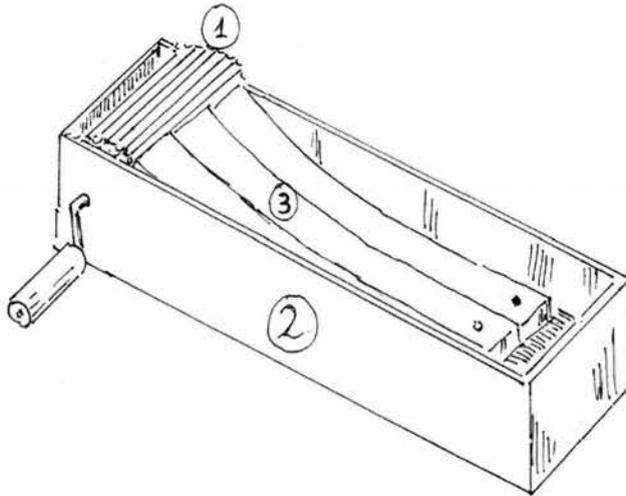
Quando ciò si verificava quest'ultimo doveva cambiar senso di corsa e rincorrere chi si era intromesso nel suo percorso. La nuova direzione poteva venire deviata di continuo per l'intervento di altri giocatori fino all'esaurimento delle forze di chi dava la caccia ai fuggitivi. Mentre gli altri membri della compagnia potevano, quando ne avevano voglia, riposarsi aspettando di rigenerare le proprie forze per inserirsi in altre eventuali sortite, lui doveva, senza aver mai tempo per rilassarsi, correre in continuo dietro a loro.

Lo scopo di queste reiterate interruzioni di percorso era pure quello di aiutare i compagni meno lesti e di rendere imprevedibile e talvolta anche interessante il decorso del gioco.

GRÌSOLE (M.) (*Vedi Dis. - 7*)

Partecipanti:	numero indefinito.
Età:	dai 10 ai 16 anni.
Periodo:	tre giorni prima della Santa Pasqua.
Luogo:	calli e chiesa.
Mezzo:	una <i>grisola</i> a persona. Un primitivo strumento musicale usato solo durante questa festività religiosa (vedi nota in calce).
Sorteggio:	non necessario.

Nei tre giorni antecedenti la Santa Pasqua (*foiba, venerdì e sabato Santi*) menzionati come i tre giorni di *Batiscuro* (vedi nota) quando era interdetto sia l'uso delle campane che quello di accendere in chiesa qualsiasi sorte di candela, coloro che possedevano una *grisola* si davano da fare, scorrazzando per tutto il paese inondandolo con il roco suono dei loro strumenti. Nel vagare da calle in calle erano seguiti da un codazzo di bambini che ogni tanto a gran voce declamavano: *ancòi se el primo di de compietà* (oggi è il



Dis. 7 – Schizzo di una *grìsola*.
1 = cilindro scanalato; 2 = scatola; 3 = listelle

primo giorno di Passione). Nei giorni a seguire ripetevano simile frase cambiando solo numerazione. Alla sera queste comitive si ritrovavano tutte assieme con gli altri fedeli in chiesa.

Durante la funzione vespertina che ne seguiva, venivano assestati, su un'asse di legno tre distinti e forti colpi per ricordare i tre chiodi con i quali Cristo venne appeso alla croce. Il rumore che ne derivava veniva ampliato e ripetuto con l'uso delle *grìsole*. Complice l'assordante frastuono che così si generava e la semi oscurità presente in chiesa per il divieto di accendere candela alcuna, i ragazzi più intraprendenti ne approfittavano, non visti e non uditi, per inchiodare le *còtole* (gonne) delle ragazze agli inginocchiatoi ove avevano preso posto. Modo questo non certo molto galante per dimostrare interesse verso l'altrui genere.

Note: grìsola: strumento musicale primitivo costituito da un cilindro di legno scanalato lungo il suo asse che si faceva ruotare a stretto contatto con delle listelle della stessa natura ricavandone un suono roco e sgradevole (Dis.- 7).

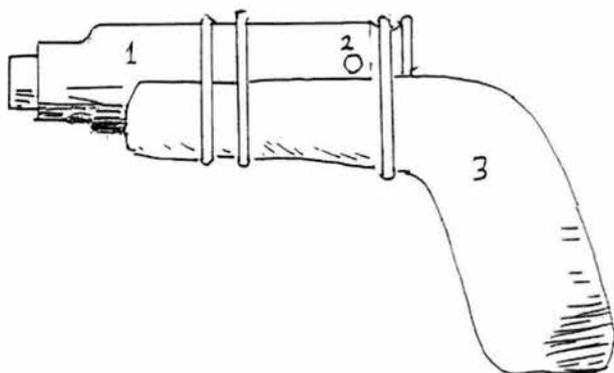
Batiscùro: acronimo di *bàti in scùro* (batti al buio). Espressione con la quale ci si riferiva al particolare modo di svolgere quel rito religioso.

GUÈRA A PISTÒLE (M.) (*Vedi Dis. - 8*)

Partecipanti:	due gruppi composti entrambi da 4-5 membri.
Età:	dai 12 ai 14 anni.
Periodo:	tutto l'anno, con minor frequenza durante l'estate.
Luogo:	un avvallamento poco frequentato fuori dal paese.
Mezzo:	<i>pistòle</i> giocattolo tante quanti i presenti in campo. Uguale numero di assicelle di filo di ferro. Esplosivo, proiettili di legno confezionali a mano ed un focherello presso ad ogni squadra.
Sorteggio:	non necessario.

Prima di iniziare il gioco il capo gruppo di una contrada s'accordava con l'omologo dell'altra, sul posto, il giorno e l'ora in cui si sarebbe svolto lo scontro tra le squadre avverse.

Nel luogo prescelto, le schiere opposte si disponevano una di fronte all'altra a debita distanza ai lati di una *mafèra* (muretto a secco) preesistente oppure ognuna si trincerava dietro ad un muricciolo, innalzato all'uopo, delimitante un'area circolare. Il muretto era alto tanto da poter offrire riparo a chi si accucciava dietro a lui per sfuggire ai proiettili sparati dagli avversari.



Dis. 8 – Facsimile di pistola che veniva usata nel gioco *Guèra a pistòle*.

1 = bossolo di cartuccia; 2 = foro per l'accensione; 3 = sagoma di legno imitante il calcio di pistola



Foto 2 – Panorama di Valle di fine anni Trenta: in primo piano un *morè* vallese nell'area tra *Laco Novo* e *Val de Trintina* (dal volume *Rovigno nelle vecchie cartoline*, Pola-Rovigno, ed. "Žakan Juri", p. 284)

Appresso ad ogni squadra si trovavano delle braci che servivano per arroventare un'estremità dell'assicella con la quale si dava poi fuoco alle polveri della *pistòla* (vedi nota).

Preso posizione di combattimento, chi aveva l'arma caricata si ergeva ritto facendo fuoco verso l'altro gruppo senza l'intenzione precisa di voler colpire alcunché. Già per se stessa l'imperfezione balistica del marchingegno usato non lo permetteva, ma nemmeno il fine ultimo del gioco era poi quello di ferirsi a vicenda. Importante era creare un'atmosfera di spavalderia risonante di botti più o meno assordanti commisti ad un bailamme saturo di invettive provocatorie. Mai s'era verificato che qualcuno fosse rimasto ferito. Il muro interposto tra i contendenti serviva solo a rincuorare i più codardi che, rannicciati dietro a lui, si sentivano così al riparo dai proiettili nemici.

La compagnia che per prima rimaneva senza munizioni si arrendeva. La battaglia terminava lì, ma le canzonature rivolte ai più pavidì continuavano ancora per giorni e giorni.

Note: la *pistòla* era un'approssimativa imitazione dell'arma vera fatta fissando una cartuccia vuota di mitraglia con del filo di ferro ad un supporto di legno sagomato a mo' di calcio di rivoltella. Di lato, verso la

base del bossolo, veniva praticato un foro attraverso il quale con l'assicella di ferro arroventata ad un'estremità, si accendevano le polveri nel suo interno (*Dis.* - 8).

I proiettili erano dati da tozzi cilindretti fatti con legni compatti (corniolo o leccio) aventi un diametro lievemente superiore all'imboccatura del bossolo nel quale venivano conficcati.

L'esplosivo usato era ricavato dalle granate gettate in mare o abbandonate nei forti in disuso disseminati lungo il litorale dell'ex piazzaforte austro-ungarica della città di Pola.

HO PERSO LA CAVALLINA (F.M.)

Partecipanti:	da 5 a 13 individui, in prevalenza di sesso femminile.
Età:	dai 6 ai 13 anni.
Periodo:	durante tutto l'anno scolastico.
Luogo:	spesso nelle aule della scuola o in qualsiasi spazio pianeggiante.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	gli interessati al gioco si ponevano in cerchio tenendosi per mano. Al centro trovava posto l'insegnante di turno o il più scaltro della comitiva. Costui, scandendo metricamente gruppi di sillabe o parole di una delle conte a quei tempi in uso, indicava in ordine progressivo, con l'indice proteso e iniziando da sé, uno dietro all'altro tutti gli astanti. Al termine della conta, l'ultimo indicato abbandonava il cerchio. La conta si ripeteva quindi fino a che in campo rimaneva un solo individuo che acquistava così la funzione di capo gioco.

Il prescelto a svolgere il ruolo di capo gioco dava inizio allo spasso saltellando attorno al cerchio dei compagni. Nel far ciò, mentre il cerchio rimaneva immoto, esternava, canticchiando sempre con uno stesso ritmo, il "problema" che lo assillava. Finito di dire ciò che voleva, interrompeva il suo incedere e si fermava lì dove in quel momento si trovava mentre i membri del cerchio, messisi ora in moto, gli chiedevano in coro ulteriori

delucidazioni inerenti il caso da lui esposto, dopo di che pur loro cessavano di muoversi.

A questo punto il capo gioco riprendeva di nuovo a girare saltellando e declamando una nuova filastrocca. Conclusa la recita si fermava mentre dal cerchio, di nuovo in moto, gli veniva posta un'altra interrogazione. Così via di seguito fino all'esaurire tutta la sfilza di domande e risposte comprese nel repertorio del gioco.

Queste cantilene, intonate su una formula melodica semplice e ripetitiva, seguivano quest'ordine di sviluppo:

- chi si trovava fuori del cerchio iniziava il gioco canterellando:

*Ho perso la cavallina
Din dina dindela
Ho perso la cavallina
Din dina cavalier*

- dal cerchio si rispondeva:

*Dove l'avete persa
Din dina dindela
Dove l'avete persa
Din dina cavalier*

- dall'estero:

*L'ho persa tra i boschi
Din dina dindela
L'ho persa tra i boschi
Din dina cavalier*

- dal cerchio:

*Che capelli aveva
Din dina dindela
Che capelli aveva
Dindina cavalier*

- dall'esterno:

Aveva i capelli neri (o d'altro colore purché corrispondente al colore
Din dina dindela dei capelli di qualcuna presente nel cerchio)

Aveva i capelli neri
Din dina cavalier

- dal cerchio:

Che veste aveva
Din dina dindela
Che veste aveva
Din dina cavalier

- dall'esterno:

Aveva la veste verde (o altro colore)
Din dina dindela
Aveva la veste verde
Din dina cavalier

- dal cerchio:

Che nastri aveva
Din dina dindela
Che nastri aveva
Din dina cavalier

- dall'esterno:

Aveva nastri rossi
Din dina dindela
Aveva nastri rossi
Din dina cavalier

- dal cerchio:

Che calze aveva
Din dina dindela
Che calze aveva
Din dina cavalier

- dall'estero:

Aveva calze bianche
Din dina dindela
Aveva calze bianche

Din dina cavalier

- dal cerchio:

*Che scarpe aveva
Din dina dindela
Che scarpe aveva
Din dina cavalier*

- dall'esterno:

*Aveva scarpe nere
Din dina dindela
Aveva scarpe nere
Din dina cavalier*

- dal cerchio:

*Come si chiamava
Din dina dindela
Come si chiamava
Din dina cavalier*

- dall'esterno:

*Si chiamava Giuliana (o altro nome)
Din dina dindela
Si chiamava Giuliana
Din dina cavalier*

- dal cerchio:

*Su su venite a prenderla
Din dina dindela
Su su venite a prenderla
La figlia del cavalier*

- dall'esterno:

*Io son venuta a prenderla
Din dina dindela
Io son venuta a prenderla
La figlia del cavalier.*

A questo punto il cerchio si apriva permettendo alla bambina che si trovava all'esterno di entrarvi. Entrata, il cerchio si richiudeva tosto continuando a girare ancora per qualche po'. Appena si fermava, colei che vi era entrata prendeva per mano la compagna precedentemente descritta e, mentre nel cerchio si apriva un nuovo varco, la portava fuori, via con sé. Quando il gioco riprendeva erano ora in due a dover correre attorno al cerchio ripetendo all'unisono, con le stesse frasi di prima, alle medesime domande riproposte dalle compagne rimaste al loro posto.

Quando il numero di chi si trovava fuori del cerchio superava il numero di chi lo componeva, il gioco perdeva interesse e terminava lì.

Note: la filastrocca usata per il sorteggio di questo gioco a Valle era usualmente questa:

Àmbera bàndera
Cicì cocò
Tre sovète sul comò
Che facevano all'amore
Cola figlia del dotòre
Il dotòre si arabiò
Àmbara bàci'cocò.

Non meraviglia l'usata sconnessa forma grammaticale intrisa di dialettismi della succitata tiritera. Nel corso dei secoli da una prima filastrocca si sono differenziate delle altre per lo scambio o l'alterazione di singole parole così da rendere oggi spesso difficile o addirittura impossibile comprenderne il primevo significato.

In località diverse, pur esprimendo concetti uguali, certe antiche filastrocche usano termini dissimili conservando sempre però le stesse cadenze canore, cadenze che ricordano i ritmi musicali propri delle corti medioevali. Ciò conferma la loro arcaicità.

Certe espressioni vocali rivelano inoltre la presenza in loco di interferenze linguistiche straniere. La parola *àmbera* usata a Valle d'Istria non vuol dire oggi proprio nulla, ma se la si confronta con la corrispondente usata con la stessa funzione nella stessa filastrocca di un'altra località istriana dove si usava l'espressione "andere" (vedi il volume *Conte e filastrocche di una volta* di Flavio Forlani) si può risalire alla voce tedesca che significa: "altre". Così *bandèra* si può ricollegare a "Bandere" (ted., band = gruppo) sempre voce delle filastrocche prese come paragone. Ne

risulta un *àndere bàndere* che se pure alterato, ricorda tradotto: “un altro gruppo, un'altra comitiva”.

Uguale espressione si usava pure tra i ginnasiali di Pisino quando si voleva indicare, in senso lato, qualcosa di diverso.

LÈGNI (M.)

Partecipanti:	da due in avanti.
Età:	dai 6 ai 16 anni.
Periodo:	da ottobre a marzo, durante il periodo riservato al taglio della legna nei boschi.
Luogo:	nelle calli e nelle piazze.
Mezzo:	due grossi pali o rami d'albero diritti, lunghi non più di due metri, aventi a 10-15 centimetri da una estremità una sporgenza o diramazione.
Sorteggio:	non necessario.

Posti due pali in verticale, dopo essersi appoggiati a ridosso di un muro o *mafëra* (muricciolo a secco), i ragazzi posavano i piedi sulle loro sporgenze situate verso la base. Con le mani si agguantavano alle estremità opposte volte verso l'alto, cercando poi di porsi e rimanere in equilibrio senza nessun altro appoggio.

Quando tutti si erano sistemati, di comune accordo, iniziavano all'unisono a scandire: uno – due – tre, dopo di che si allontanavano tutti assieme dalla *mafëra*. Arrancando alla meno peggio con quei trampoli (i *legni*), cercavano di raggiungere il più velocemente possibile un dato traguardo. Chi ci arrivava per primo vinceva la gara.

MADAMA DORÈ (F.)

Partecipanti:	da 5-6 in avanti.
Età:	dai 5 ai 9 anni circa.
Periodo:	durante tutto l'anno scolastico.
Luogo:	in qualsiasi spazio sufficientemente vasto.
Mezzo:	non necessario.

Sorteggio: chi del gruppo meglio recitava le filastrocche dirigeva il gioco.

Le partecipanti al gioco si prendevano tutte per mano formando un cerchio. Solo la capo gioco rimaneva all'esterno del cerchio. Lei dava il via al gioco movendosi, talvolta correndo velocemente, altre volte addirittura saltellando attorno al cerchio delle compagne che rimanevano immobili mentre lei si esibiva nella sua parte. Con i primi passi iniziava a recitare una delle tante filastrocche che venivano recitate fino al termine del gioco. A recitazione conclusa rallentava il suo incedere dando modo ad una delle bambine (*morède*) del cerchio, che iniziava allora a ruotare attorno al suo centro, di risponderle con un'altra cantilena.

Ricevuta la risposta, dopo una breve pausa, la bambina fuori dal cerchio poneva una domanda di rimando alla quale seguiva un'altra risposta fino al termine del gioco.

L'alternarsi di domande e risposte seguiva, in linea di massima un consueto rituale che si esprimeva così:

- domanda posta da chi correva attorno al cerchio

O quante belle figlie avete

Madama Dorè

O quante belle figlie avete...

- risposta data da una bambina del cerchio

Se le ho me le tengo

Madama Dorè

Se le ho me le tengo.

- domanda

Potreste darmene una

Madama Dorè

Potreste darmene una?

risposta - domanda

Che cosa ha da farne

Madama Dorè

Che cosa ha da farne?

- risposta

L'ho da maritare

Madama Dorè

L'ho da maritare

- domanda

Con chi la mariterete

Madama Dorè

Con chi la mariterete?

- risposta

La maritaremos col Re di Spagna

Madama Dorè

La maritaremos col Re di Spagna

A questo punto il girotondo del cerchio si interrompeva e coloro che lo componevano in coro proferivano l'invito:

Entrate nel castello

Madama Dorè

Entrate nel castello

- la capo-gioco allora entrava nel cerchio recitando:

Nel castello son' entrata

Madama Dorè

Nel castello son' entrata.

- dal cerchio:

Sceglietevi la più bella

Madama Dorè

Sceglietevi la più bella.

- la capo-gioco concludeva con:

La più bella l'ho già scelta

Madama Dorè

La più bella l'ho già scelta.

Mentre pronunciava quest'ultima filastrocca la capo-gruppo prende-

va per mano la compagna prescelta facendola uscire dal cerchio. Il cerchio si richiudeva ben tosto e lei riprendeva a girargli attorno ripetendo le cantilene di prima. Al termine della recita prelevava un'altra bambina dal cerchio e così di seguito fino a quando il numero delle bambine prelevate non superava quello della rimaste. Quando al centro rimaneva una sola bambina il gioco ovviamente terminava. Se si decideva di ripetere il gioco allora l'ultima rimasta del cerchio diventava capo-gioco.

Non sempre però il gioco seguiva rigidamente questo schema. A chi lo dirigeva era permessa una certa libertà di manovra. Poteva cambiare, se lo riteneva opportuno, il senso e le parole di certe strofe. Ad esempio nel canticchiare *la mariteremo col re di Spagna*, al posto di "re di Spagna" poteva proporre un'altra personalità. Nel far ciò sceglieva di proposito il nome di una persona residente in un altro paese, o se del luogo quello di chi non godeva, fra i propri paesani, di buona stima, oppure di chi esplicava un mestiere umile o fosse noto per la sua bruttezza fisica. Più volte al posto del *re di Spagna* dichiarava di voler maritare una loro compagna con lo spazzacamino o addirittura con il diavolo. Il più delle volte le bambine del cerchio, solidali ed offese per la proposta fatta, non aprivano il cerchio impedendo così alla capogioco di prendersi una di loro. In questo caso il gioco riprendeva dall'inizio.

Poteva succedere però anche il contrario: colei che rispondeva al nome del cerchio aveva il potere di aprirlo o meno e concederlo a suo piacimento ad una delle sue compagne, anche se la proposta di "matrimonio" non fosse proprio allettante per quest'ultima. Lo faceva per punirla, per vendicarsi di antichi sgarri oppure per semplice antipatia. La prescelta non aveva via di scampo. Doveva uscire dal cerchio, ma lo faceva piangendo ed offesa per essere stata concessa a persona di così basso rango.

Non meglio doveva sentirsi colei che veniva scelta per ultima. L'affronto per non essere stata notata, scelta prima, veniva tuttavia mitigato, compensato con la sua promozione a capo gioco se l'intera squadra decideva di ripetere il gioco. In questo caso, questo ruolo le aspettava di diritto e le dava la possibilità di rendere pan per focaccia a chi l'aveva così perfidamente umiliata prima.

Note: Non sempre lo svolgersi di questo gioco viene descritto nello stesso modo. Alcuni asseriscono che i partecipanti, capo gioco esclusa, durante il gioco si ponevano allineati su due file, una di fronte all'altra. Altri invece

ricordano che tutti si tenevano per mano formando un cerchio attorno al quale la capogioco si muoveva saltellando e scandendo sempre le stesse tiritere. Certe frasi di dette tiritere non trovano sempre reale corrispondenza nell'usuale dispiegarsi del gioco.

Al gioco di solito partecipano solo bambine. Rara la presenza tra loro dei maschietti.

MAIÙSI (M.F.)

Partecipanti:	3 o 4 individui.
Età:	dai 5 ai 12 anni.
Periodo:	dopo la raccolta delle mandorle (<i>màndole</i>).
Luogo:	per le calli.
Mezzo:	tre mandorle a testa.
Sorteggio:	svanito il ricordo.

In autunno, dopo la raccolta delle mandorle, coloro che non ne avevano di proprie, andavano di casa in casa a sbucciare quelle degli altri. Per ricompensa ricevevano un esiguo numero di mandorle che riceveva il nome di *maiùso*.

Quando riusciva a racimolare più *maiùsi*, i bambini si raccoglievano in piccoli gruppi dando inizio ad un gioco di cui si sono perse le modalità. Si ricorda solo che qualcuno, dopo aver tutto il giorno sbucciato mandorle, rimaneva senza alcun frutto in tasca.

MÀLMERE (M.) (*Vedi Dis. - 9*)

Partecipanti:	minimo due, quasi sempre in quattro.
Età:	dai 4 – 5 anni ai 15
Periodo:	eccettuata l'estate, tutto l'anno. La stagione preferita rimaneva l'inverno.
Luogo:	piazzali o strade sterrate.
Mezzo:	<i>màlmere</i> (bilie) ed una <i>vòga</i> o <i>vàga</i> (incavo ricavato ruotando con forza il tallone al suolo).
Sorteggio:	a 3-4 metri di distanza dalla <i>voga</i> veniva tracciato a terra una retta da dove ognuno lanciava la propria bilia verso l'incavo.

Quanto minori erano le asperità del terreno, sul quale si sarebbe sviluppato il gioco, tanto maggiore doveva essere la distanza che si interponeva tra loro. Chi riusciva a far centro iniziava il gioco. Nel caso fossero in più d'uno a far centro, il sorteggio tra questi ultimi veniva ripetuto fino a che rimaneva in campo un solo sorteggiato. Gli altri, gli esclusi dal sorteggio, gettavano le proprie bilie, partendo sempre dalla *vàga*, tutto intorno in un raggio di 4-5 metri circa dopo di che il sorteggiato di turno dava inizio al gioco vero e proprio.

Posizionato pure lui all'altezza della *vòga*, con la propria bilia da lì cercava di colpire una di quelle sparse nell'area circostante. Fatta la libera scelta del bersaglio, chi lo faceva doveva poi comportarsi secondo i dettami delle precise e rigorose regole di questo gioco. Regole ricordate e tramandate con dovizia di particolari da tutti gli intervistati del luogo perché per inveterata consuetudine *màlmere* era il gioco da sempre praticato dalla maggioranza della gioventù di Valle d'Istria. Regole che potevano però essere anche modificate, aggiustate, ma solo previo comune accordo, quando particolari condizioni ambientali o di altra natura l'avesero richiesto.

Prima di iniziare il gioco gli interessati, di volta in volta e di comune accordo, stabilivano il valore, espresso in punti, delle bilie usate per quell'occasione. La scala di questi valori variava da uno, assegnato a quelle di minor pregio (quelle di coccio), a dieci dato a quelle più pregiate (quelle di vetro multicolore, dette *de virigo*).

Questo punteggio variava a seconda di chi partecipava al gioco. Spesso quando alla combriccola bene affiatata si univa un estraneo, oppure un inesperto, alle bilie veniva dato un valore di comodo, non reale. Alle bilie di maggior pregio veniva assegnato un punteggio minore, alle più scadenti uno molto superiore del reale. Ciò dava la possibilità ai marioli della contrada di appropriarsi con espedienti truffaldini di bilie di valore, perdendo eventualmente solo quelle di poco conto. Imbrogliare il nuovo venuto o un pivello non era considerata cosa disdicevole. Anzi, stava a dimostrare inventiva, astuzia, capacità pataccara, sempre doti meritevoli di elogio.

L'essenza del gioco consisteva nel colpire con la propria bilia quella dell'avversario. In base al numero dei partecipanti il gioco si svolgeva in due modi: *a pùnto sèco* (con solo due membri) oppure *a sète pùnti*, quando al gioco prendevano parte più persone. Indipendentemente dal numero

Foto 3 – Via San *fuian* (A. Mirković)

dei giocatori in lizza le regole di base rimanevano, in linea di massima, identiche in ambedue le forme di gioco. Le diversità presenti non erano sostanziali.

Il lancio delle bilie veniva fatto con due mani chiuse a pugno e poste l'una sull'altra. Chi si accingeva a colpire le altrui bilie poneva la propria tra l'unghia del pollice e l'incavo dell'indice piegato ad uncino. Appoggiava, poi, la parte inferiore dello stesso pugno sul pollice del pugno sottostante. Quest'ultimo, con il mignolo disteso, si ancorava quindi ai bordi della *vòga*. Il pugno della mano superiore era inclinato in avanti rispetto all'inferiore formando un angolo di circa ottanta gradi.

Raddrizzando con forza il pollice si allentava, qualche istante dopo, l'indice imprimendo alla bilia trattenuta tra loro, una spinta sufficiente per farla schizzare via diretta al bersaglio mirato. Prima di farlo si doveva però far sapere a tutti quale bilia si voleva colpire. Il proprietario della prescelta si poneva allora dietro di questa delimitando con i piedi, congiunti all'altezza dei talloni, un'area triangolare nel cui centro veniva a trovarsi la sua bilia.

Questa positura impediva alla lanciata, qualora falliva nel suo intento, di distanziarsi troppo dal bersaglio previsto. Ciò facilitava, quando il gioco l'avesse richiesto, il rigettarla nella *vòga*.

Se chi lanciava la bilia faceva centro, si appropriava di quella colpita. In caso contrario l'avversario acquistava la facoltà di lanciare, dal posto dove si trovava, la propria bilia verso la *vòga*. Se riusciva a piazzarla nel suo centro si appropriava della bilia dell'avversario. Se invece non ci riusciva era l'altro ad avere la possibilità di eseguire la stessa operazione. E così via di seguito fino a che uno non riusciva a portare la bilia in *vòga*. Chi ci riusciva vinceva e l'altro era costretto a cedergli la propria bilia.

Talvolta certuni, non sicuri di far centro al primo colpo, lanciavano a bella posta la bilia soltanto vicino alla *vòga* lasciando all'altro la possibilità di cimentarsi con un colpo solo con la speranza però che facesse pure lui cilecca. Se non ci riusciva subentrava il primo a condurre il gioco, ma da una posizione avvantaggiata di molto perché si trovava ormai vicino alla *vòga*.

Chi iniziava il gioco doveva, oltre ad indicare quale bilia pensava colpire, rendere noto a tutti quale traiettoria le avrebbe impresso per raggiungere il fine prefisso. Nello stesso momento poteva pure chiedere ai compagni il permesso per effettuare il lancio della bilia da posizioni particolari.

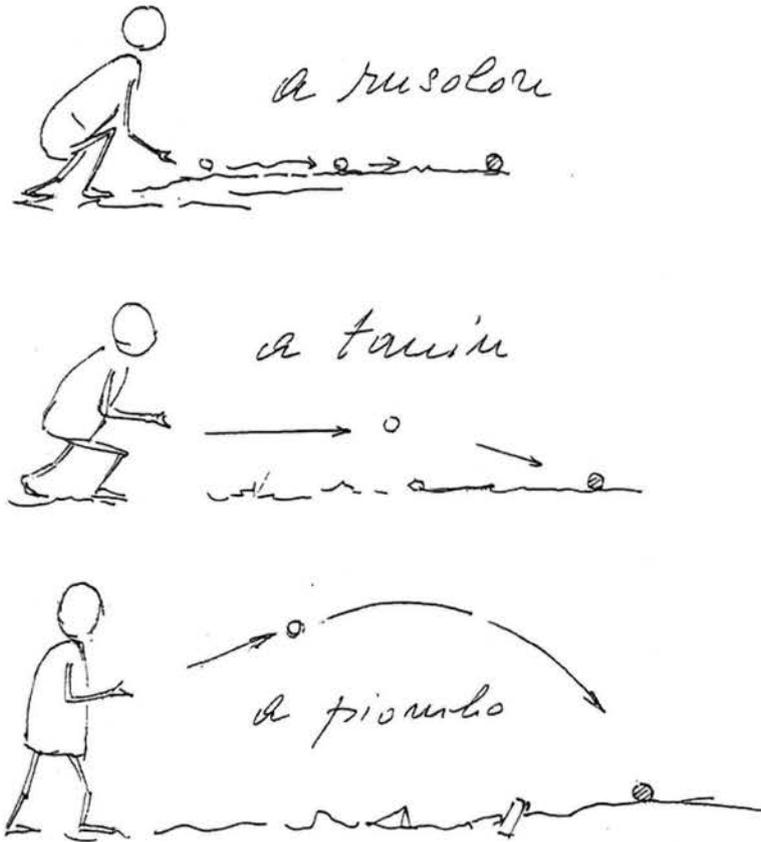
Mentre la scelta della traiettoria, partendo dalla *vòga*, dipendeva dal volere di chi lanciava la bilia, il cambiar modo di lancio era soggetto alla discrezione dei compagni che non sempre accettavano le proposte richieste.

Tre erano le traiettorie usate: *a rusòlon*, *a tanìn*, *a piòmbo*. *A rusòlon* si imprimeva alla bilia un rotolio quando il terreno era liscio e privo di intoppi (*Dis.* - 9). Durante il tragitto tra il luogo di partenza e quello di arrivo, la bilia doveva rimanere sempre a contatto con il suolo. *A tanìn* (la traiettoria più usata) si lanciava la bilia direttamente verso il bersaglio facendola saettare raso terra per tutto il tragitto. *A piòmbo* (usata dai più esperti) si conferiva alla bilia una traiettoria a campana capace di superare qualsiasi asperità interposta prima di colpire il bersaglio.

Se durante il percorso una bilia non si atteneva alle regole della traiettoria dichiarata, per esempio se *a tanìn* toccava terra prima di colpire la meta veniva squalificata e diventava proprietà di chi possedeva la bilia colpita.

I più esperti quando ritenevano che, pur usando la traiettoria: *a piòmbo*, non ce l'avrebbero fatta a colpire l'altra bilia, chiedevano di poter modificare la loro positura di lancio. Se ciò veniva loro concesso, preferen-

do *de'n àlto* piegavano un ginocchio a novanta gradi e sopra a lui ancoravano i pugni portanti la bilia da lanciare. Se ritenevano questa positura inadeguata ne richiedevano un'altra. Dicendo: *sinturìn* si ergevano dritti ponendo i pugni a contatto con la cintola. Chi poi voleva strafare, dimostrando abilità non comuni, chiedeva di effettuare i lanci da posizioni che di volta in volta nominava come: *del pèto*, *de sòta el scàio*, *dela spàla*, *del còlo* ed infine *dèla bàrba*. Durante queste gratuite esibizioni doveva con la punta di un piede rimanere a contatto con l'orlo della *vòga*. Se si scordava di farlo, tutte le sue maestrie non lo potevano aiutare e perdeva la propria bilia.



Dis. 9 - Raffigurazione dei tre diversi modi di lanciare le *màlmere*.

Ciò valeva sia per chi si apprestava a giocare *a pùnto sèco* che *a sète pùnti*. Nel prosieguo di ambedue le forme di gioco subentravano delle lievi modifiche che non alteravano però significativamente la loro comune struttura di base.

A pùnto sèco la bilia colpita diventava proprietà di chi l'aveva centrata e prontamente rimossa dal campo. Chi la perdeva, per continuare a giocare doveva porne un'altra al posto della prima. Il gioco riprendeva poi con le stesse modalità. Se la bilia bersaglio non veniva colpita, quella che aveva fatto cilecca rimaneva lì dov'era arrivata mentre la mancata diventava ora quella da lanciare verso la *vòga*. Chi lanciava poteva ora liberare il terreno di fronte a sé da ogni eventuale ostacolo (questa operazione non era permessa a chi lanciava la bilia in senso inverso). Se nonostante questa favorevole circostanza di cui poteva usufruire, non riusciva a centrare la *vòga*, e più delle volte lo faceva di proposito, era costretto a cedere la mano all'altro che riprendeva l'iniziativa rilanciando la propria bilia verso il punto di partenza. Se nemmeno lui ci riusciva allora la mano passava al predecessore che continuava dal sito dove s'era fermata la sua bilia. Se costui nemmeno ora riusciva a collocare la bilia in *vòga*, cedeva il posto all'altro a così di seguito fino a che uno dei due non faceva centro. Chi ci riusciva s'impadroniva dell'altra bilia.

Se il perdente era disposto a porre in campo altre bilie il gioco continuava, si ripeteva con le stesse regole di prima. In caso contrario, se non aveva più bilie a disposizione o reputava di averne perse fin troppe, il gioco finiva.

Quando si giocava *a sète pùnti*, come menzionato prima, le regole da seguire non discordavano molto da quelle usate *a pùnto sèco*. Tuttavia il maggior numero di partecipanti, sempre più di due, imponeva delle modifiche allo sviluppo del gioco e al modo di affermarsi del vincente. La bilia centrata non veniva prelevata ma rimaneva a terra mentre chi l'aveva colpita si aggiudicava un punto acquistando nel contempo la possibilità di continuare con la sua bilia a colpire le rimaste in campo. Lo poteva fare fino a che non avrebbe sbagliato mira. Se faceva cilecca doveva lasciarla lì dove s'era fermata e passare la mano al compagno qualificatosi secondo nel sorteggio. Qualora pure lui falliva, subentrava in gara il terzo e così via di seguito fino all'ultimo, dopo di che la mano passava di nuovo al primo.

Chi riusciva a fare sette punti vinceva la competizione. Finito questo incontro, se qualche perdente credeva o sperava di poter riguadagnare il

perduto, si poteva ripetere il gioco, ma questa volta inserendo ulteriori modifiche alle regole usate poc'anzi.

Una volta sorteggiato chi avrebbe dato inizio al nuovo gioco i rimasti non gettavano più le bilie all'intorno, ma le posizionavano a mano direttamente lì dove credevano che fosse per loro più acconcio. Certuni nel far ciò cercavano, non visti, di calcarle il quanto più possibile nel terreno così da renderle meno esposte al tiro del rivale. Più volte, non paghi, eludendo l'attenzione dei compagni, si davano ancora da fare per accumulare quanto più terriccio possibile dinanzi alle proprie bilie. Se qualcuno del gruppo s'accorgeva in tempo dell'imbroglio in atto, con uno *schilo* (grido): "*brech!*" poteva interromperne la realizzazione.

Chi subiva tale ingiunzione, se era sufficientemente lesto, poteva, proferendo la voce *pènsa* vanificare il divieto imposto. Ne seguiva una botta e risposta come descritta prima. Il *niente nèta* poneva termine a quelle destrezze verbali. L'ulteriore prosieguo del gioco rimaneva invariato. Chi riusciva a fare sette punti vinceva riscuotendo dai compagni il corrispondente valore in bilie.

Nota: le *màlmere* erano bilie confezionate con materiali diversi. In base alla natura del materiale usato per farle, venivano etichettate con nomi diversi e quotate pure con valori distinti.

Le più comuni in uso erano le *màlmere de copo*, quelle ricavate dai cocci delle antiche tegole presenti tuttora tra i ruderi delle ville rustiche romane sparse nell'agro vallese. Erano le più facili da confezionare, ogni ragazzo sapeva farle, ma erano pure le più fragili e pertanto quelle considerate di minor valore.

Le *màlmere de jasàlin* erano fatte con pietra calcarea particolare. Pietra caratterizzata da una struttura cristallina che la rendeva molto elastica e resistente alle sollecitazioni d'urto alle quali era spesso sottoposta.

Le *màlmere de vîrigo* (bilie di vetro) erano le più stimate in assoluto. Si usavano quelle monocolori (verdi o bianche) derivate dai globi di vetro usati un tempo come valvole nelle bottigliette di bevande gassate, e quelle multicolore che per la perfetta sfericità che avevano e per il denaro che si doveva sborsare per acquistarle, erano sempre le più ambite.

Un po' prima del secondo conflitto mondiale si iniziò ad usare bilie d'acciaio ricavate dai cuscinetti a sfera in disuso. Non erano troppo ben

accette da chi non ne aveva, perché si temeva che potessero, scontrandosi con le bilie fatte con materiale meno resistente, danneggiarle seriamente.

Il valore assegnato alle bilie all'inizio del gioco non influiva sul punteggio. Serviva solamente quale misura di scambio tra i compagni. Chi deteneva una bilia di vetro poteva scambiarla con altre di minor pregio. Talvolta per una di vetro poteva ricevere in cambio ben 6 o 7 bilie di coccio. Ciò avveniva spesso quando giocando *a pùnto sèco*, chi metteva in campo una bilia di vetro sfidava chi possedeva solo bilie di coccio impostando la vincita non sul numero di bilie colpite, ma bensì sul valore intrinseco di ognuna. Così se la sua poteva valere 10 punti e una di coccio solo 2, in caso di vincita lui si appropriava non solo di quella presente in campo, ma di ben altre quattro dovute dal perdente. Se chi lanciava la bilia di vetro faceva cilecca, all'altro spettava come premio il corrispondente di 10 punti.

Nota: brech, con questa locuzione si imponeva l'interruzione di qualsiasi attività ludica. Etimo incerto, deriva da *brechen* (ted.) = rompere, interrompere?.

MÌSTRI (M.)

Partecipanti:	da 4 a più membri.
Età:	dai 6-7 anni agli 11 circa.
Periodo:	da primavera ad autunno.
Luogo:	per le calli.
Mezzo:	a testa una lastra di pietra (<i>làvera</i> o <i>pèra</i>) di forma rotondeggiante con un diametro di 10-20 cm circa e uno spessore di 2-3 cm. una più piccola di forma triangolare (<i>mìstro</i>) alta circa 5 cm. con la base infissa nel terreno.
Sorteggio:	i partecipanti al gioco, dopo essersi posti in cerchio, proferivano in coro una delle tante filastrocche usate pure per altri sorteggi. Al termine della recita porgevano contemporaneamente un dato numero di dita. Uno qualsiasi del gruppo ne faceva la somma ed in base al numero ricavato iniziava la conta degli astanti proferendo a voce alta il

numero corrispondente a ciascuno. L'ultimo contatto abbandonava il cerchio. La conta riprendeva con le modalità di prima fino a che in campo rimaneva soltanto un ragazzo. Questi allora dava inizio al gioco vero e proprio.

L'ultimo del sorteggio con la propria *làvera* cercava di colpire e rovesciare uno dei *mìstri* infissi in terra. Questi erano allineati su una retta distante dai 7 ai 12 metri dal posto di lancio delle *làvere*. La distanza dipendeva dall'età dei giocatori. Tra *mìstro* e *mìstro* intercorreva uno spazio di 15-20 cm.

Quando un *mìstro* veniva colpito e rovesciato il suo proprietario si doveva ritirare dal gioco. Chi invece lo centrava, riprendeva la propria *làvera* con il diritto di proseguire nei lanci. Fino a che poteva, cercava di colpire il *mìstro* del giocatore migliore per prevenirsi da un eventuale e pericoloso concorrente.

Se riusciva a rovesciare tutti i *mìstri* vinceva, in caso contrario, se sbagliava mira o non riusciva, pur colpendolo, a rovesciare il *mìstro* mirato, si ritirava e passava la mano al secondo del sorteggio. E così via. Vinceva chi rimaneva con il proprio *mìstro* in piedi. Questa vincita gli dava inoltre la possibilità di infierire impunemente sui perdenti. Se credeva opportuno poteva ghermire con la sua mano destra la sinistra della vittima e menargli con l'altra un ceffone più o meno sonoro in faccia.

L'intensità del ceffone era però decisa da un "giudice" *ad hoc* scelto tra tutti i partecipanti al gioco. Era lui che decideva se il perdente meritava di ricevere un *papìn* (schiaffo di lieve impeto), una *sciàfa* (di media forza) oppure una *crèca* (schiaffo dato con la massima forza). Chi era nel procinto di ricevere lo schiaffo si preparava al colpo gonfiando con aria la guancia per attenuare il dolore. Se il colpo inferto era particolarmente forte, dato cioè con cattiveria, chi lo riceveva si riprometteva di restituirlo al mittente appena ne avesse avuto l'opportunità di farlo. Ciò creava non di rado litigi ed incomprensioni tra i partecipanti al gioco.

Note: talvolta il sorteggio veniva fatto con modalità più spicce. Si segnava a terra una linea retta e chi, da una stabilita distanza, riusciva con la sua *làvera* a piazzarsi più vicino iniziava per primo a bersagliare i *mìstri*.

Le filastrocche che più spesso si usavano nei normali sorteggi erano le

seguenti: *Bin-bum-ban!*; *Sotto la pergola nasce l'uva, prima gialla poi matura*; e *Pipa canela salta fori la più bela, la più bela che ghe sia me la voio portar via!*

MOSCA CIECA (M.F.)

Partecipanti:	dai 5 in avanti.
Età:	dai 5 agli 8 anni.
Periodo:	in primavera ed estate.
Luogo:	di solito all'aperto.
Mezzo:	una benda, un fazzoletto.
Sorteggio:	senza regola fissa.

Tra i partecipanti al gioco veniva scelto un volontario al quale venivano bendati gli occhi con un fazzoletto dopo di che, con adeguati spintoni, lo si faceva girare attorno a se stesso, tanto da fargli perdere l'orientamento. Per confonderlo di più in questo frattempo i compagni si sparpagliavano all'intorno cambiando la loro iniziale posizione. Quando si finiva di farlo ruotare, tutti nello stesso istante dovevano rimanere lì dove in quel momento si trovavano.

Il bendato allora, con le mani protese innanzi a se, iniziava a muoversi a tentoni cercando di imbattersi in qualche compagno. Quando ci riusciva cercava, tastando con le mani il volto ed il corpo del rintracciato, di identificarlo. Se riteneva di aver riconosciuto chi stava esaminando, ad alta voce ne diceva il nome. Il silenzio dei compagni confermava la sua supposizione. Allora si toglieva la benda passandola al malcapitato che doveva prendere il ruolo da lui avuto fino a quel momento, mentre il gioco riprendeva con le modalità di prima.

Quando però, palpando con le mani, non riusciva a riconoscere il compagno contattato e l'appellava con un nome sbagliato, da tutto il gruppo gli veniva segnalato l'errore e lui, senza potersi levare la banda, doveva tentare, vagando all'intorno, di incappare in qualche altro compagno.

Il gioco finiva quando il bendato, per quanto ci provasse, non riusciva a riconoscere alcun membro del gruppo rendendo così il gioco troppo noioso.

Nota: da altra fonte si apprende che per il sorteggio si usava un altro modo di agire. Uno del gruppo recitava una filastrocca indicando a scadenze regolari con l'indice uno dietro all'altro i compagni posti all'intorno. Al termine della filastrocca, l'ultimo indicato doveva sottostare al bendaggio.

La filastrocca recitava:

Pun pun d'oro

La lile lancia

Questo gioco

Si gioca in Francia

Lero lero mi

Lero lero ti

Pun pun d'oro

Va fora ti!

'NÀNTI E 'N DRÌO (M.F.)

Partecipanti:	da 5 in avanti.
Età:	da 5 a 10 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	per le calli e per le piazze.
Mezzo:	due linee parallele, segnate a terra, distanti l'una dall'altra, circa 10 metri.
Sorteggio:	non necessario.

Scelto il capo-gioco gli altri si allineavano su una linea retta mentre lui si posizionava, con le spalle rivolte verso i compagni, tra le due linee, un po' discosto dalla seconda. Sistemati tutti nel dovuto ordine, il capo-gioco ordinava a chi voleva lui di muoversi facendo uno, due o tre passi in avanti verso l'altra linea. Mai più di tre. Presumendo che l'ordine impartito fosse eseguito ne impartiva di lì a poco un secondo ad un altro della fila, e così di seguito. Ogni qual volta lo facesse poteva variare il numero dei passi che si dovevano fare. Gli invitati a muoversi venivano chiamati per nome. Per esempio: *Nàne fa un vàlico* (Giovanni fai un passo) oppure... *dòi vàlichì* (due passi) e così via.

L'apertura dei passi di ogni singolo era diversa. Dipendeva dalla costituzione fisica dell'individuo ed inoltre ognuno, se lo credeva, poteva

ampliarla o accorciarla a suo piacimento. Dopo il primo incedere quasi nessuno si trovava più sullo stesso fronte e pertanto il successivo ordine li trovava tutti distanziati.

Per arrivare primi a porre una *sàlpa* (zampa, piede) sulla linea segnata dietro al capo-gioco, così da vincere la *manche*, certi cercavano di barare facendo più passi di quanti dovessero farne. A volte, in altre circostanze, quando si trovavano a ridosso della linea di fondo, anche se erano chiamati a muoversi non lo facevano perché temevano di doverla sorpassare. Chi lo faceva veniva eliminato. Per non incorrere in tali situazioni più d'uno si lasciava sorpassare da chi osava rischiare.

Il capogioco conscio del possibile uso di tali sotterfugi, di tanto in tanto, inaspettatamente si volgeva di scatto per controllare se i suoi ordini venivano eseguiti correttamente. Se rilevava qualche infrazione, imponeva a chi l'aveva commessa di retrocedere per un dato numero di passi, talvolta fino alla linea di partenza. Mentre si voltava verso i compagni poteva valutare pure l'intera loro disposizione in campo. Ciò gli dava la possibilità, nel prosieguo del gioco, di favorire i propri amici aiutandoli a piazzarsi in posizioni vantaggiose. A bella posta ordinava a chi era ormai vicino al traguardo, e non era a lui troppo simpatico, di fare tre passi. Il malcapitato, per quanto cercasse di farli più corti possibile, alla fin fine, era costretto a superare il limite consentito, venendo così ad essere eliminato dal gioco.

Più volte per queste evidenti partigianerie nascevano dispute e liti tali da far sì che il gioco si interrompesse. Vinceva la giocata chi riusciva a porre la *sàlpa* sulla linea senza sorpassarla. Nella *manche* seguente assumeva lui il ruolo di capo-gioco.

Nota: sono state date diverse e contrastanti versioni del modo di svilupparsi di questo gioco. Questa riportata sopra sembra sia la più conforme al vero.

A Gallesano simile gioco è ricordato con il nome di *padre Macario*.

NIDI (M.F.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5 ai 10 anni.
Periodo:	estate, raramente in altre stagioni.

- Luogo: qualsiasi spazio libero delimitato da una *mùra* (muro) o da una *mafèra* (muro a secco).
- Mezzo: tante manciate d'erba secca quanti i presenti al gioco.
- Sorteggio: non necessario.



Foto 4 – In equilibrio sopra “el sàsò lòngho”, monolita sul colle Moncastel a nord-est di Valle (A. Mirković)

Mentre un membro della compagnia, per non vedere cosa stavano facendo i suoi compagni, doveva nascondere la faccia tra le braccia conserte appoggiate al muro oppure si ritirava dietro all'angolo del muro stesso, gli altri, prese delle manciate di erba secca, simboleggianti altrettanti *nidi*, le nascondevano in qualche fenditura del muro o sotto a qualche sasso che si trovava lì vicino.

Nascosti tutti i *nidi*, pronunciando la parola: *libero*, davano al loro compagno il compito di rintracciare ciò che avevano nascosto. Una volta scoperti tutti i *nidi*, il proprietario del primo *nido* rinvenuto doveva, nella ripresa del gioco, cercare lui i nuovi *nidi* nascosti. Se i nidi erano tanti e ben celati e chi doveva cercare non riusciva a trovarli, intervenivano i compagni di gioco in suo aiuto. Ogni qual volta veniva a trovarsi vicino a qualche nido, chi l'aveva nascosto imitava il verso di un uccello. Spesso a cinguettare si trovavano in tanti così da creare gran confusione dando ben poco aiuto a chi era impegnato nella ricerca.

ÒMO DE LÈGNO (M.F.)

Partecipanti:	da 4 a 5 in avanti.
Età:	dai 10 ai 16 anni.
Periodo:	estate, dopo il tramonto.
Luogo:	per le calli o negli spazi circondati da case.
Mezzo:	un semplice pezzo di legno.
Sorteggio:	di comune accordo veniva scelto quale capo-gioco chi sapeva meglio condurre il gioco.

Una volta disposti tutti in cerchio, il capo-gruppo dava inizio al gioco consegnando un piccolo pezzo di legno, detto *òmo de lègno*, a chi si trovava alla sua destra. Nel far ciò pronunciava a voce alta una determinata frase. Chi riceveva il legno, ripetendo ciò che era stato proferito, lo ripassava a sua volta al compagno di destra e così di seguito. In tal maniera passando da mano in mano e sempre accompagnato dal reiterato scandire della stessa frase da parte di ogni singolo, il pezzo di legno ritornava al punto di partenza.

Ogni volta che l'*òmo de lègno* concludeva il suo giro veniva fatto ricircolare dal capogruppo nello stesso modo di prima, accompagnato,

però, nel passare di mano in mano, con una frase più complessa. All'iniziale ne veniva aggiunta un'altra che sviluppava il concetto della prima rendendola più complessa e pertanto più difficile da memorizzare. Chi non riusciva a ripeterla correttamente, se voleva rimanere in campo doveva depositare, come pegno, un qualsiasi suo oggetto. A tutti era concesso, sempre previa la consegna di corrispondenti pegni, di sbagliare per tre volte. Al quarto sbaglio doveva ritirarsi temporaneamente da parte lasciando agli altri che continuassero l'intrapreso loro spasso. Uguale sorte era riservata pure a chi, già con i primi sbagli, rimaneva senza aver più cosa dare in pegno.

Se il ciclo delle frasi recitate si concludeva senza alcun errore, il gioco riprendeva con le stesse regole di prima. Ora però il capo-gioco cercava di confondere e far cadere in fallo i compagni, esprimendosi con frasi pronunciate sempre più in fretta. Certuni per evitare di sottostare nuovamente alla lunga e noiosa trafila di frasi da recitare per concludere la prima parte del gioco, sbagliavano di proposito. Per accorciare l'iter ludico erano pronti talvolta di autopunirsi con un pegno. La sequenza delle frasi era la seguente:

I - quèsto se l'òmo de lègno

II - quèsta se la càfa del òmo de lègno

III - quèsta se la pòrta della càfa del òmo de lègno

IV - quèsta se la seradùra dela pòrta dela càfa del òmo de lègno

V - quèsta se la ciàvo dela seradùra dela pòrta dela càfa ecc.

VI - quèsto se la curdèla che legàva la ciàvo della seradùra ecc.

VII - quèsto se el ciòdo che ièra picàda la curdèla che legàva ecc.

VIII - quèsto se el sòrfo che iò rosegà la curdèla che ièra legàda la ciàvo ecc.

IX - quèsto se el gàto che iò magnà el sòrfo ì, el sòrfo iò magnà la curdèla che legàva la ciàvo ecc.

X - quèsto se el can che iò magnà el gàto, el gato iò magnà el sòrfo ecc.

XI - quèsto se el bastòn che iò bastonà el càn, el càn iò magnà el gàto ecc.

XII - quèsto se el fògo che iò brufà el bastòn, el bastòn che iò bastonà el càn...

XIII - quèsta se l'acqua che iò destudà el fògo, el fògo che iò brufà el bastòn ecc...

XIV - quèsto se el mànfo che iò bijù l'acqua, el acqua che iò destudà el fògo ecc.

XV - quèsto se el bechèr che iò masà el mànfo, el mànfo che iò bijù el'acqua, el acqua iò destudà el fògo, el fògo che iò brufà el bastòn, el bastòn che iò bastonà el càn, el càn che iò magnà el gàto, el gato che iò magnà el sòrfo, el

sòrfo che iò rosegà la curdèla che iera legàda la ciàvo dela seradùra dela porta dela càsa del'òmo de lègno.

Con lo scandire l'ultimo insieme di frasi si concludeva la prima parte del gioco. La seconda consisteva nel restituire i pegni raccolti. Per riaverli ognuno doveva accettare di eseguire delle azioni, delle pene scelte ed imposte dal capo-gruppo. Tutti i membri della compagnia avevano però la facoltà di approvare o meno il suo verdetto. Qualora la pena proposta veniva giudicata eccessiva, non giusta, se ne proponeva un'altra. Quando tutti si accordavano con la nuova proposta, al proprietario del pegno non restava altro che eseguire quello che gli era stato richiesto di fare.

Gli oggetti dati in pegno potevano essere di varia natura: una fionda, un temperino, un fazzoletto, una scarpa, un berretto e così via.

Indipendentemente dalla natura del pegno si cercava pur sempre di assegnare pene corrispondente all'indole e alle caratteristiche fisiche di chi le doveva subire. Se ne potevano proporre di blande e piacevoli come di sgradevoli. Nel primo caso si imponeva per esempio, a chi voleva riavere il proprio, di baciare un essere della stessa età e di sesso opposto, oppure di recarsi all'imbrunire inoltrato nel *savadòr* (cimitero) per prelevare qualche sasso o qualche candela da una determinata tomba. Altre volte invece si doveva baciare qualche vecchia sdentata e malandata che si trovava lì vicino, seduta sull'uscio di casa tutta intenta a godersi lo spettacolo.

In questo caso, superando l'istintiva repulsa per l'azione che s'apprestava a fare, il malcapitato, con il miglior rispetto che poteva esternare, si rivolgeva alla vegliarda dicendo: *foghèmo i pègni e per pègno ghe vol che ve bàfi* (giochiamo a pegni e per pegno devo baciarvi). Se la vecchia ci stava al gioco rispondeva: *e che pròpiu mi, che sen la più vècia?* (e cosa, proprio io che sono la più vecchia?), al che lui di rimando: *el pègno gol che lo fàsi!* (il pegno devo farlo!). La vecchia allora, comportandosi come una vittima sacrificale concludeva con un: *e ben... bon, bàfame!* (e va bene baciami!). Qualora la vecchia si mostrava restia a partecipare allo scambio di tali effusioni, si doveva baciarla furtivamente, senza che lei se ne accorgesse, in qualsivoglia parte del suo corpo (capo, collo, mani, ecc.). Tra le pene più sgradevoli va ricordata una riservata per i soli ragazzi. Era la pena più malvagia perché esigeva lo spogliarsi nudo di fronte a tutti, ragazzine comprese.

Il nudismo non era ancora di moda. Anche se in paese l'essere visto

nudo suscitava meno vergogna che in città, il doversi denudare di fronte a più persone era pur sempre estremamente penoso. Per fortuna l'abbigliamento dei ragazzini d'estate era povero, minimo e semplice: soltanto un paio di pantaloncini corti sorretti da un'unica bretella posta di sghembo su una spalla. Quando a qualcuno veniva imposta la pena del denudarsi questi, con mossa veloce, faceva scivolare la bretella giù dalla spalla lasciando così cadere a terra i pantaloni per risollevarli subito con ancor maggior velocità.

Per le bambine si usava talvolta una pena alquanto simile. Tuttavia, forse per antico ed inconscio cavalleresco rispetto, non si chiedeva loro di spogliarsi ignude di fronte a tutti, ma solo di mostrare se portavano o meno le mutandine sotto alla gonna; cosa d'altronde molto rara fino all'anteguerra del primo conflitto mondiale. Se lo facevano, mostrando magari solo l'orlo delle mutandine, tutto bene, la pena era fatta. Ma se invece una bambina non voleva esibirsi in pubblico, o ancor peggio, essendo priva di tale indumento si rifiutava di farlo, si sceglieva tra i compagni di gioco una bambina, possibilmente non una sua amica, affinché da dietro l'angolo di una casa o in un vano li appresso, verificasse lo stato di cose.

Tutta la contrada stava ora attenta per sentire il responso che sarebbe stato annunciato con una delle scontate frasi in uso: *la io el merlèto sule mutànde* !! (ella ha il merletto sulle mutande) se la bambina le aveva. Se invece ne era priva, con voce ancora più squillante, per farsi sentire, con un pizzico di cattiveria, il più lontano possibile, sentenziava con un'altra: *non la le iò* (non la le ha).

Quando la bambina che doveva sottostare a questo controllo, o per vergogna o per l'antipatia che nutriva verso chi la doveva visitare, si rifiutava di collaborare, questo suo rifiuto veniva commentato con un secco: *no la vol mostràmi* (non vuole mostrarmi). In questo caso o perdeva il pegno oppure, se insisteva, lo poteva anche riavere, ma con tutte le conseguenze che questa richiesta avrebbe comportato.

Come accennato prima non solo la comitiva al completo poteva imporre al capo-gruppo di cambiare la pena da lui proposta, ma pure chi la doveva subire. Se la maggioranza era concorde allora se ne proponeva un'altra. Qualora per questa veniva respinta se ne sceglieva una terza. Questa era poi l'ultima.

Chi non accettava nemmeno quest'ultima proposta si trovava a questo punto di fronte a solo due opzioni: o lasciare che il proprio pegno venga gettato via senza possibilità di recupero, su qualche tetto o in qualche

cavità del terreno, oppure insistere che gli venga restituito. Con la prima scelta perdeva l'oggetto impegnato, ma conservava ancora la facoltà di partecipare a tutti i giochi che si sarebbero svolti un domani in contrada. Con la seconda riceveva indietro il proprio, ma doveva, seduta stante, abbandonare la compagnia conscio che non avrebbe potuto mai più partecipare ai giochi dei ragazzi del suo rione.

In via eccezionale poteva essere riammesso, ma solo provvisoriamente, se il numero dei partecipanti al gioco era momentaneamente inferiore al prescritto. Al sopraggiungere di qualche altro aspirante al gioco, lui doveva subito, senza commenti di sorta, lasciare il posto al nuovo venuto. Raramente poteva essere riabilitato e ripreso a far parte della sua compagnia. Affinché ciò si avverasse l'escluso doveva dar segni concreti di vero pentimento. Doveva per lungo tempo assistere ai giochi dei compagni in disparte, in silenzio, aspettando che qualcuno impietositosi, gli rivolgesse la parola. Poteva succedere, anche se di rado, che qualche ragazzo, forse un suo ex amico o parente, avuto a compassione, lo punzecchiasse a più riprese con sferzanti frasi come: *Ma ti voràvi foga' ?!* (ma vorresti giocare?!). Al silenzio d'obbligo dell'escluso, seguiva, da parte di chi lo provocava, una conclusione verbale ancora più umiliante: *ma non ti n' de fòghi màncà che ti mùri, màncà s'el cor te sciòpa !!* (ma non giochi nemmeno se muori, se ti si spezza il cuore!).

Dopo queste invettive, dette intenzionalmente per saggiare e dimostrare a tutti la reale ed incondizionata sottomissione del pentito, poteva capitare che gli fosse data un'altra occasione per riabilitarsi, per far nuovamente parte delle vecchia compagnia. Ma se, dopo essere stato riammesso nel gruppo non si fosse nuovamente attenuto alle regole prescritte, ne veniva definitivamente espulso perdendo ogni possibilità di partecipare anche in futuro a qualsiasi altro gioco del suo rione. Impedito di partecipare al comune convivere della contrada, diventava lo zimbello dei ragazzi della sua età e più delle volte di tutta la gioventù della cittadina.

Deriso in continuo, si ritirava in se stesso carico di rancore verso i propri amici di un tempo. Non potendo stringere amicizia con nessuno era costretto a vivere la sua infanzia isolato, senza la possibilità di scambiare idee, esperienze o confidare patemi con i ragazzi della sua età con tutte le nefaste conseguenze che questo stato di cose avrebbe potuto provocare alla sua psiche. Questo anomalo rapporto con i propri consimili si sarebbe poi protratto nel tempo fino alla sua maturità.

Da adulto gli era permesso di partecipare solo a quei giochi dove la posta in palio era valutata in monete sonanti. Spesso era invitato proprio di proposito a parteciparvi perché si sapeva che non era in grado di competere con congregate affiatate ed esperte in materia.

ÒVO 'N TEL PÙGNO (M.F.)

Partecipanti:	5-6 persone d'ambo i sessi.
Età:	dai 12 ai 25 anni.
Periodo:	durante le festività pasquali.
Luogo:	sotto alla <i>lòfa</i> (loggia).
Mezzo:	un ovo sodo e tante monete quanti i partecipanti.
Sorteggio:	non necessario. Chi voleva era libero di mettere in palio un ovo. Era sempre una ragazza a farlo.

Le modalità di questo gioco erano simili a quelle presenti nel gioco del: *Tiraghe a mè òvo*, tanto da poterlo considerare come una sua, non elaborata, variante.

L'ovo sodo, trattenuto tra il pollice e l'indice della ragazza, veniva esibito con la mano protesa in avanti innanzi a sé.

Chi cercava di centrare ed infilzare l'ovo, più volte, agguantava la mano che lo porgeva per non farla oscillar troppo. Spostando, anche di poco la mano, era sufficiente per vanificare l'intenzione dell'avversario. Se quest'ultimo riusciva a far penetrare la moneta nell'ovo, se ne impadroniva, ma se la moneta scivolava via cadendo a terra, diventava: *El patacòn del'òvo* (la moneta dell'ovo), cioè proprietà di chi aveva messo l'ovo sodo in palio.

PÀLA PALÌNA (F.)

Partecipanti:	da 4 a 6-7 bambine.
Età:	tra i 7 ed i 15 anni.
Periodo:	durante tutto l'anno.
Luogo:	di fronte ad un muro.



Foto 5 – *Àle pòrte* (... del Castel Bembo) (A. Mirković)

- Mezzo: una palla fatta con stracci, o carta, inseriti in una calza in disuso.
 Sorteggio: non necessario.

Il gioco consisteva in una sequenza di lanci fatti con una palla lanciata contro il muro e con la conseguente sua ripresa dopo il rimbalzo. Durante la sua traiettoria chi l'aveva lanciata doveva recitare a voce alta una parte, un verso di una filastrocca usata solo per questo gioco, accompagnata da un battere di mani. Tanti erano i lanci, quanti i versi proferiti.

Durante il primo lancio, mentre la palla si trovava ancora in aria le mani venivano battute innanzi a sé una sola volta. Nel successivo, sempre mentre la palla era ancora in volo, si proferiva un altro verso battendo le mani una volta davanti a sé ed un'altra dietro. Dopo ogni nuovo lancio il numero dei colpi di mano aumentava di un'unità. Così, mentre il tempo necessario per articolare ogni singolo verso rimaneva praticamente invariato, il numero dei battiti da eseguire, lancio dopo lancio, aumentava di continuo. Ne conseguiva che colei che lanciava la palla doveva sempre più velocemente fare tutte le mosse richieste dalla dinamica del gioco. Talvol-

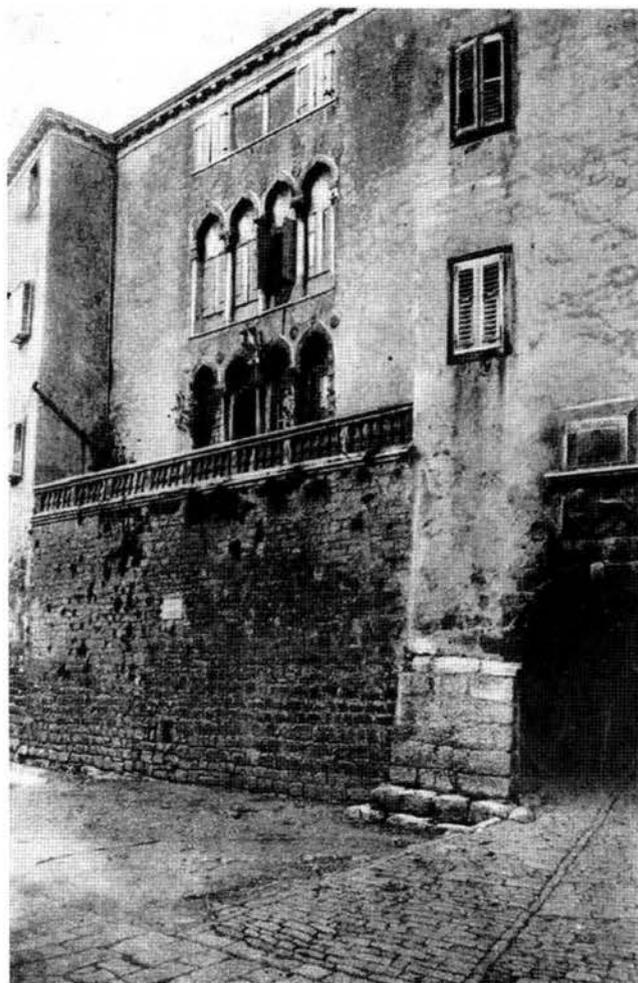


Foto 6 – Scorcio di Piazza Tomaso Bembo
(dal volume *Rovigno nelle vecchie cartoline*, cit., p. 282)

ta però, con tutta la buona volontà che ci metteva, non riusciva a ghermire in tempo la palla di ritorno e doveva allora abbandonare il gioco.

Per scongiurare tale eventualità chi giocava doveva escogitare un modo per guadagnare tempo. Unica soluzione possibile era quella di allungare il percorso della palla. Non potendo però arretrare nemmeno di un passo dalla posizione di lancio, alla bambina non rimaneva altro che gettarla il più lontano possibile da sé, verso la parte più alta e pertanto più distante del muro che le stava di fronte.

Al termine del settimo lancio, l'ultimo, la bambina accoglieva la palla di rimbalza con il grembiule proteso innanzi a sé e dopo averla ostentata alle compagne, la lasciava, con misurato gesto, cadere a terra paga di aver vinto la prima *manche*, poteva scegliere di ritirarsi oppure di proseguire cimentandosi con prove sempre più impegnative. Se optava per quest'ultima soluzione le regole da rispettare erano quelle di prima con l'aggravante di dovere, lanciando e riprendendo la palla, sostenersi su una gamba sola.

Se riusciva a superare anche questa prova poteva riprovarci con il terzo giro di lanci. Ora però, oltre a dover saltellare sempre e soltanto su una gamba, per riacchiappare la palla le era permesso di usare una mano sola. Ben rare erano le bambine capaci di concludere il gioco per intero. La maggior parte delle partecipanti al gioco, conscie delle difficoltà da superare, non osavano affrontare quest'ultima prova e con falsa magnanimità cedevano la mano ad un'altra compagna.

Nota: i versi della filastrocca recitati durante i lanci della palla erano i seguenti:

*Palla pallina
Dove sei stata
Dalla nonnina
Cosa t'ha dato
Una pallina
Falla vedere
Eccola qua.*

PÀNDOLO (M.)

- Partecipanti: da 2 a più membri.
 Età: dai 5 ai 16 anni circa.
 Luogo: uno spazio sufficientemente ampio con nel mezzo una grossa pietra quale punto di riferimento per lo sviluppo del gioco.
 Mezzo: 1) un *pàndolo* (cilindro di legno lungo dagli 8 ai 10 cm, con un diametro di 3 cm circa. Le estremità sono smussate a cono).
 2) una *màsa* (bastoncino lungo di norma quanto quattro *pàndoli*).

Sorteggio: tutti i partecipanti al gioco si ponevano in cerchio. Scandendo le seguenti parole: *bin- bun-ban*, porgevano contemporaneamente un certo numero di dita verso il centro del cerchio. Uno del gruppo (il più intraprendente), fatta la somma delle dita, partendo da se stesso, iniziava la conta dei compagni presenti. L'ultimo ad essere enumerato, veniva scelto quale battitore.

Il battitore dopo essersi posto ritto a ridosso della pietra collocata al centro del campo, dava inizio al gioco. Sollevava il braccio sinistro disteso in avanti e parallelo al suolo. Con il pollice e l'indice della stessa mano teneva sospeso, per un vertice, il *pàndolo* perpendicolare al suolo. Allenava quindi la presa lasciandolo cadere, ma nello stesso istante, con la *màsa*, impugnata con l'altra mano, cercava di colpirlo per lanciarlo il più lontano possibile da sé.

I compagni, disposti attorno a lui a raggiera in modo da coprire la maggior area di terreno possibile, cercavano di ghermire con le mani nude il *pàndolo* in volo. Qualora chi batteva il *pàndolo* per tre volte di seguito non riusciva a colpirlo, doveva passare la mano ad altri. Ciò di regola non avveniva mai, perché al terzo tentativo il battitore barando colpiva il *pàndolo* un attimo prima di lasciarlo cadere. Perdeva la mano però ogni qual volta un competitore riusciva ad agguantare il *pàndolo* in volo. Chi ci riusciva diventava battitore. Il battitore perdeva la mano pure se il *pàndolo* veniva ghermito durante il suo primo rimbalzo da terra.

Qualora nessuno dei contendenti riusciva ad impadronirsi del *pàndolo* durante il primo lancio, oppure durante il suo rimbalzo, il battitore continuava il gioco. Si portava sul posto ove era caduto il *pàndolo* e con la *màsa* lo colpiva forte su una estremità così da farlo sollevare da terra e roteare in aria. Durante questo volo cercava nuovamente di colpirlo così da farlo schizzar via il più lontano possibile. Se il *pàndolo* non veniva intercettato in volo dai concorrenti, il battitore aveva il diritto di ripetere questa operazione ancora due volte.

Alla fine, quando tutti avevano concluso i loro lanci, chi era riuscito a gettare più lontano dalla pietra del campo il *pàndolo*, veniva considerato vincitore.

PÈRE (M.)

Partecipanti:	da un minimo di 2 ad un massimo di 5.
Età:	dai 7 ai 12 anni.
Periodo:	primavera o autunno.
Luogo:	strade o prati.
Mezzo:	una <i>pèra</i> pro capite. <i>Pèra</i> : lastra di pietra circolare dal diametro di 10-12 cm. circa e dallo spessore massimo di 3-4 cm.
Sorteggio:	senza regola fissa.

Uno del gruppo lanciava la propria *pèra*, imprimendole un moto rotatorio parallelo alla superficie del suolo, il più lontano possibile dal posto ove si trovava. Dopo di lui un altro, con un'altra *pèra*, cercava di colpire la prima imprimendo alla propria un moto rotatorio perpendicolare al suolo che le permetteva, dopo averla colpita, di proseguire rotolando il più lontano possibile.

Se la prima *pèra* a terra veniva colpita, ambedue i giocatori si portavano presso di lei. Qui il secondo saliva in groppa al primo e si faceva portare fino al posto dove si era fermata la sua *pèra*. Scendeva dalla schiena del compagno, la riprendeva e facendola planare come nel primo lancio, la gettava di nuovo il più lontano possibile.

Concluso questo lancio subentrava in campo un terzo membro del gruppo. Pure lui, come chi l'aveva preceduto, doveva colpire prima la prima *pèra* e poi, se ci riusciva, farsi trasportare in groppa dal primo fino alla propria *pèra*. Qui riprendeva la sua pietra e ripeteva l'operazione cercando di centrare la seconda *pèra*. Se ci riusciva era allora il secondo giocatore a trasportarlo fino ad essa. Da qui il terzo rilanciava la propria *Pera* sempre il più lontano possibile.

In tal maniera tutti si portavano sempre più lontano dal punto di partenza. Se qualcuno non riusciva a centrare il bersaglio, passava la mano ad un altro concorrente propenso a continuare il gioco.

PERIÒTO DE SAMÈR (M.F.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 7 ai 12 anni.
Periodo:	primavera ed autunno, raramente d'inverno.
Luogo:	una distesa di terra molle.
Mezzo:	una moneta o fagiolo a testa ed altrettante buche fatte da ogni singolo ruotando il tallone, talvolta ignudo, sulla nuda terra.
Sorteggio:	Ogni giocatore gettava una moneta verso una linea retta tracciata sul terreno.

L'ultimo del sorteggio (il più distante dalla linea) raccoglieva tutte le monete sparse a terra mentre gli altri dovevano allontanarsi dal posto quel tanto che avrebbe loro impedito di vedere cosa lui si apprestava a fare. Non visto deponeva le monete raccolte nelle buche che riteneva opportuno usare. In una buca poteva metterne più d'una, se voleva rischiare anche tutte, così che certune rimanevano vuote. Fatto ciò riempiva tutte le fossette con della terra e le ricopriva con delle pietre di uguale dimensione dopo di che invitava i compagni a scoprirle con la speranza di incappare in qualche soldino.

Chi nel sorteggio si era classificato primo aveva la priorità di scegliere la buca che desiderava, che credeva contenesse nel suo interno qualche moneta. Sollevando la pietra di copertura o rimuovendo la terra sottostante se ne accertava. Se trovava ciò che stava cercando, se ne appropriava portandosi tosto a discoprirne un'altra e così di seguito fino a che rinveniva ancora monete. Quando s'imbatteva in qualche buca vuota doveva passare la mano al secondo sorteggiato e così di seguito.

Scoperchiando la penultima buca si poteva facilmente sapere quante monete si trovavano ancora nell'ultima. Nonostante tutti lo sapessero, l'ultimo era costretto a scoprire la restante buca sotto l'attento controllo di tutti i presenti. Il perché di questo modo di comportarsi aveva il suo bravo motivo. A tutti era noto che colui che aveva avuto il compito di interrare le monete aveva pure l'opportunità di celarne qualcuna in tasca.

Paventando questa eventualità gli si chiedeva sempre di dimostrare di avere effettivamente sotterrato tutti i denari che doveva. Chi sapeva di essere in dolo astutamente cercava di sottrarsi a questo controllo facendo

scivolare all'ultimo istante la moneta, abusivamente trattenuta, nella buca che stava svuotando. Se era lesto poteva anche farcela, ma i più smaliziati, conoscendo per lunga esperienza l'avversario, lo costringevano ad allargare le dita della mano con la quale si apprestava a scavare.

Nota: per indicare lo stesso gioco si usava pure il termine: *Fosète*.

Un gioco simile, detto *Gaòse* (pozzanghere), veniva fatto utilizzando dei piccoli incavi preesistenti sul terreno. Questi infossamenti spesso non erano altro che orme d'animali di grosso taglio impressi in un terreno molle, inzuppato d'acqua piovana.

Nelle *gaòse*, sepolti sotto ad uno strato di terra, venivano nascosti i soliti fagioli. Per trovarli, chi lo voleva, doveva tenere gli occhi chiusi coprendoli per di più con il palmo di una mano. Con l'altra mano a tastoni saggiava il terreno per rintracciare le *gaòse*. Tutto il resto si svolgeva come nel gioco precedentemente descritto.

PÌNDOLO (M.F.)

Partecipanti:	da 3 in avanti.
Età:	dai 5 fino ai 10-12 anni.
Periodo:	autunno e primavera.
Mezzo:	non necessario.
Luogo:	piazze.
Sorteggio:	si effettuava in due modi. Il metodo più antico consisteva nel pronunciare, da parte di chi per primo aveva proposto di giocare, una tiritera senza senso. Scandendone le voci indicava, girando da destra a sinistra, con l'indice proteso, uno alla volta i compagni attorno a lui. L'ultimo indicato al termine della filastrocca iniziava il gioco. La tiritera usata doveva essere molto antica. Con il passare del tempo deve aver subito tali alterazioni da risultare ormai praticamente incomprensibile. Così veniva recitata: <i>a – ulì– olè – che – t'àmo – fe</i>

– *che – na – profità – lufinghèr – tùli – le – n'blen – n'blon – tuli – le – blen – blon.*

Con l'altro metodo tutti i partecipanti al gioco usavano una procedura più semplice: esponevano, dopo aver pronunciato *bin bun ban*, contemporaneamente un certo numero di dita. Uno faceva la somma e iniziava a contare all'intorno i propri compagni. L'ultimo ad essere contato risultava il prescelto.

Indipendentemente dal metodo usato, chi doveva iniziare il gioco vero e proprio cercava, appena scelto, con un guizzo, di toccare con la mano il compagno più vicino. Se ci riusciva il “toccato” ora doveva cercare di fare altrettanto con l'altro compagno, e così di seguito. Pertanto tutti cercavano di fuggire il più velocemente possibile lontano da chi iniziava il gioco. Quest'ultimo doveva rincorrere uno del gruppo e sceglieva naturalmente come bersaglio il più lento oppure il più vicino. Se nella compagnia si trovava qualcuno veramente goffo, questi veniva toccato per primo e per quanto si impegnasse, non riusciva mai a raggiungere e toccare qualche altro compagno in fuga. A questo punto, se non si trovava qualcuno che a bella posta si faceva toccare per dar interesse e vigore al gioco, esso perdeva ogni attrattiva e i ragazzi, stanchi di correre senza scambi di ruolo, decidevano di interromperlo.

Anche il goffo o l'impacciato aveva però il modo di partecipare in continuo al gioco se era capace di supplire alle proprie deficienze fisiche con l'astuzia che certe norme del gioco permettevano di usare. Anche il più lento dei ragazzi, se rincorso, poteva cavarsela. Aveva sempre la possibilità di vanificare, in extremis, il tocco del rincorrente pronunciando un attimo prima di essere toccato la parola: *bàndo* e accoccolandosi (*'n cucùì sè*) nella stessa frazione di tempo. La contemporaneità di queste azioni era obbligatoria. Una mancanza di sincronismo annullava il potere di tali azioni e l'inseguito, il toccato, diventava inseguitore. Se invece ci riusciva, rimaneva accoccolato fino a quando l'inseguitore non si fosse allontanato quel tanto sufficiente a fuggare ogni timore di un suo eventuale ritorno. Solo allora, proferendo un'altra parola: *riz*, si rizzava in piedi diventava nuovamente disponibile per essere rincorso.

Note: sinonimi usati in Istria per lo stesso gioco

-Rovigno: *Balèna còri* se il gioco veniva praticato sulla terra, *Balèna* qualora si usava a farlo in mare.

-Pisino: *Chi che la ga*. Quando si riusciva a toccare il rincorso si esclamava: *Ti ti la gà !!*

PÒMA (M. F.)

Partecipanti:	da 3 in avanti.
Età:	dai 8 ai 16-17 anni.
Periodo:	alla sera d'estate ed autunno.
Luogo:	piazze, contrade.
Mezzo:	un muro o un palo ove poter appoggiare il capo.
Sorteggio:	vedi SCÒNDI SCÒNDI LÈVER.

Il sorteggiato appoggiava il capo, con la fronte sulle braccia conserte, ad un muro o ad un palo già prima prescelto (la *pòma*). Qui doveva



Foto 7 – Scorcio del castello con alla sinistra la *Tòre del'Eròio* (Torre dell'orologio)
(1981; A. Mirković)

rimanere immobile come se dormisse (si diceva che *nanàva*, cioè faceva la nanna) senza poter sollevare o voltare il capo per sbirciare all'intorno. In questa posizione cominciava a contare ad alta voce fino ad una certa cifra già prima stabilita. Mentre lui contava i compagni di gioco cercavano, il più lestamente possibile, di nascondersi in qualche dove. Terminato di contare, chi stava alla *pòma*, sollevava il capo, si volgeva e si dava alla ricerca dei compagni nascosti. Scortone qualcuno doveva di corsa ritornare alla *pòma*. Qui, pronunciando a voce alta: *un – dòì – tre per.....* (il nome del compagno scoperto), colpiva con il palmo della mano il sito ove prima poggiava la testa. A questo punto il nominato doveva abbandonare il gioco.

Chi stava alla *pòma*, allontanandosene troppo, poteva incorrere nel rischio di essere superato nella corsa di ritorno da qualche altro giocatore che approfittando della situazione, uscito dal suo nascondiglio e raggiunta la *pòma*, la colpiva con la mano proferendo: *ti le ie fàta !* (te l'ho fatta!); in tal modo si affrancava.

Nota: il gioco più volte veniva fatto per dar modo ai *morèdi* e alle *morède* (ragazzi e ragazze) di incontrarsi all'oscuro dove qualche goffa effusione era pur sempre possibile che venisse scambiata via da sguardi indiscreti.

PÒRICO (M.)

Partecipanti:	dai 4 ai 6, raramente in 8.
Età:	dai 9 ai 12 anni.
Periodo:	autunno-inverno.
Luogo:	prati o campagne incolte.
Mezzo:	un bastone lungo circa un metro con una protuberanza ad una estremità (<i>mafòca</i>) a persona. Un unico pezzo di legno cilindrico lungo dai 10 ai 15 centimetri circa detto <i>pòrco</i> .
Sorteggio:	non necessario.

Prima di dare inizio al gioco uno del gruppo, indifferente chi, ruotando con forza il tacco della scarpa creava nella terra molle un incavo detto *vòga*. Discosto da questa gettava lontano il *pòrco*. Fatto ciò, i presenti si

dividevano in due squadre secondo le amicizie o appartenenza a rioni diversi.

Ogni squadra cercava di impedire all'altra di gettare il *pòrco* nella *vòga*. D'ambo le parti ciò veniva fatto menando con la *mafòca* colpi furiosi al *pòrco* senza regole di sorte o riguardo per le gambe dell'avversario. Conseguenze da contusioni più o meno vistose erano perciò sempre presenti sugli stinchi di tutti i *morèdi*. Quando il *pòrco* centrava la *vòga*, la contesa finiva.

Nota: a questo gioco ricorrevano spesso i pastorelli durante i mesi freddi quando, non dovendo accendere fuochi per timore d'incendi, lo praticavano per sgranchirsi e per riscaldarsi un po'.

PORTÒN (M.F.) (*Vedi Dis. - 10*)

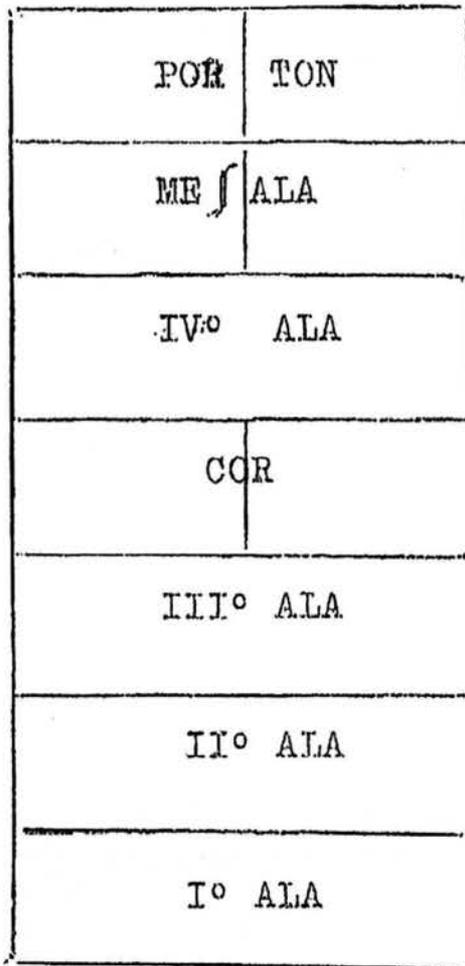
Partecipanti: da un minimo di 2 in avanti.
Età: dai 6 fino ai 12-13 anni.
Periodo: primavera.



Foto 8 – Buoi al pascolo nell'agro vallese (1966; A. Mirković)

- Luogo: in uno spazio piano e liscio (strada, cortile, ecc.).
 Mezzo: una pietra (la *pèra*) pro capite ed un quadrilatero, diviso in 7 sezioni, tracciato a terra.
 Sorteggio: da una distanza stabilita si lanciava la *pèra* verso una linea tracciata al suolo. Chi se ne avvicinava di più, iniziava il gioco.

Prima di iniziare il gioco si segnava a terra con un chiodo, un gesso o altro (a seconda della natura del suolo), una figura rettangolare suddivisa



Dis. 10 - *El portòn* con le sue caselle.

in sezioni di uguale ampiezza aventi, a seconda della posizione assunta nel quadrilatero, diversa denominazione: *àla*, *meřàla*, *cor*, *portòn* (*Dis.* - 10).

Chi iniziava il gioco si poneva alla base di questo schema, gettava la *pèra* nella prima sezione o *àla* e, sollevando una gamba, saltava con l'altra oltre ad essa per fermarsi, sempre su un solo piede, nella seconda *àla*. Da qui, se era riuscito a rimanere in equilibrio sul piede con il quale aveva toccato terra, spiccava usando sempre lo stesso arto, un nuovo salto verso la terza *àla*. Con uguale modalità si portava quindi nella quarta sezione o *cor*, dove gli era permesso di porre a terra ambedue i piedi.

Dopo un breve riposo riprendeva a saltare di nuovo verso la quarta *àla* (quinta sezione). Nella successiva sesta sezione o *meřàla* e nella settima, denominata *portòn*, il giocatore poteva appoggiarsi su entrambi i piedi. Giunto così in fondo al quadrilatero doveva fare ancora un balzo verso l'alto girandosi nello stesso tempo di 180 gradi per ricadere nella stessa sezione (*portòn*), ma volto nella direzione opposta. Con la stesse regole doveva far ora lo stesso percorso a ritroso. Giunto nella seconda *àla*, si fermava, rimanendo sempre appoggiato su un solo piede, quel tanto che gli era sufficiente per raccogliere la *pèra* della prima sezione. Fatto ciò, con un ultimo salto, usciva dall'intero tracciato.

Chi nel prosieguo del gioco con la *pèra* o con un piede sfiorava una retta divisoria tra sezione e sezione, doveva abbandonare il campo. Se invece non commetteva sbagli, una volta uscito dal *portòn*, gettava la *pèra* nella seconda *àla* e poi appoggiandosi solo su un piede, saltava nella prima sezione e scavalcando la seconda si portava nella terza e così di seguito fino all'ultima casella. Nel ritorno, sempre saltellando su una sola gamba, giunto all'altezza della terza *àla*, raccoglieva la *pèra* gettata nella seconda *àla*, la scavalcava e passando per la prima usciva dal tracciato. Il gioco continuava gettando, di volta in volta, la *pèra* in caselle sempre più a monte mentre le modalità del salto rimanevano invariate. All'altezza delle caselle *cor*, *meřàla*, *portòn*, essendo queste divise in due parti, i salti si ripetevano per due volte.

Chi durante tutte le sequenze di getti e salti non faceva errori di sorta, acquistava il diritto di proseguire il gioco. Lo faceva ponendosi nuovamente alla base del *portòn*, ma questa volta con il capo sollevato verso l'alto così da non poter vedere dove spostandosi metteva i piedi. Nell'incedere gli era vietato lambire i bordi delle caselle con i piedi. Dopo ogni passo proferiva: *am !* Di rimando i compagni, se non metteva il piede in fallo,

rispondevano: *salàm* ! Ciò gli permetteva di proseguire passo dopo passo, superando tutte le caselle senza nemmeno vedere dove metteva i piedi.

La *pèra* gettata non doveva cadere fuori dalle caselle o lambirne i bordi. Chi la faceva cadere in questo modo o con un piede sfiorava qualche linea del tracciato, veniva sospeso dalla competizione e doveva attendere un nuovo turno prima di riprendere il gioco da dove l'aveva interrotto. Se invece non sbagliava mossa, giunto al termine, si rigirava e senza ancora poter abbassare lo sguardo, ritornava al punto di partenza pronunciando dopo ogni passo: *am* !, aspettando la risposta: *salàm* !

Se riusciva a superare anche questa prova, il giocatore si poneva ritto con il dorso volto verso la base del *portòn*. Da questa posizione gettava la *pèra* oltre al proprio capo, dietro a sé, cercando di farla cadere in qualche casella. Se ci riusciva, la casella centrata diventava sua proprietà nel senso che poteva "chiuderla" vietando agli altri di sostarvi. Il suo proprietario, invece, appoggiando ambedue i piedi a terra vi si poteva intrattenere quanto voleva.

Chi non commetteva falli poteva, in teoria, far sue tutte le caselle e così vincere il gioco. Anche se faceva qualche sbaglio e veniva temporaneamente squalificato, le caselle conquistate rimanevano sempre sue e non potevano essere usate senza il suo consenso. Ovviamente più d'uno poteva avere l'occasione di chiudere qualche casella. Quando tutte le caselle venivano occupate si faceva la conta di chi ne aveva di più e questi vinceva la gara.

POSTA (M.) (*Vedi Dis. - 11*)

Partecipanti:	3-4.
Età:	dai 12 ai 15 anni.
Periodo:	in ricorrenza di anniversari, compleanni o onomastici.
Luogo:	in qualsiasi posto.
Mezzo:	un telaietto di filo di ferro, un elastico, un bottone ed una busta da lettera.
Sorteggio:	non necessario.

In ricorrenza di qualche festività due o tre ragazzini si raggruppavano

per confezionare con del filo di ferro un telaietto rettangolare tale da poter essere infilato in una normale busta da lettere. I lati minori del telaietto venivano congiunti nella loro metà con un elastico fatto passare, a mezzo percorso, attraverso i fori di un bottone.

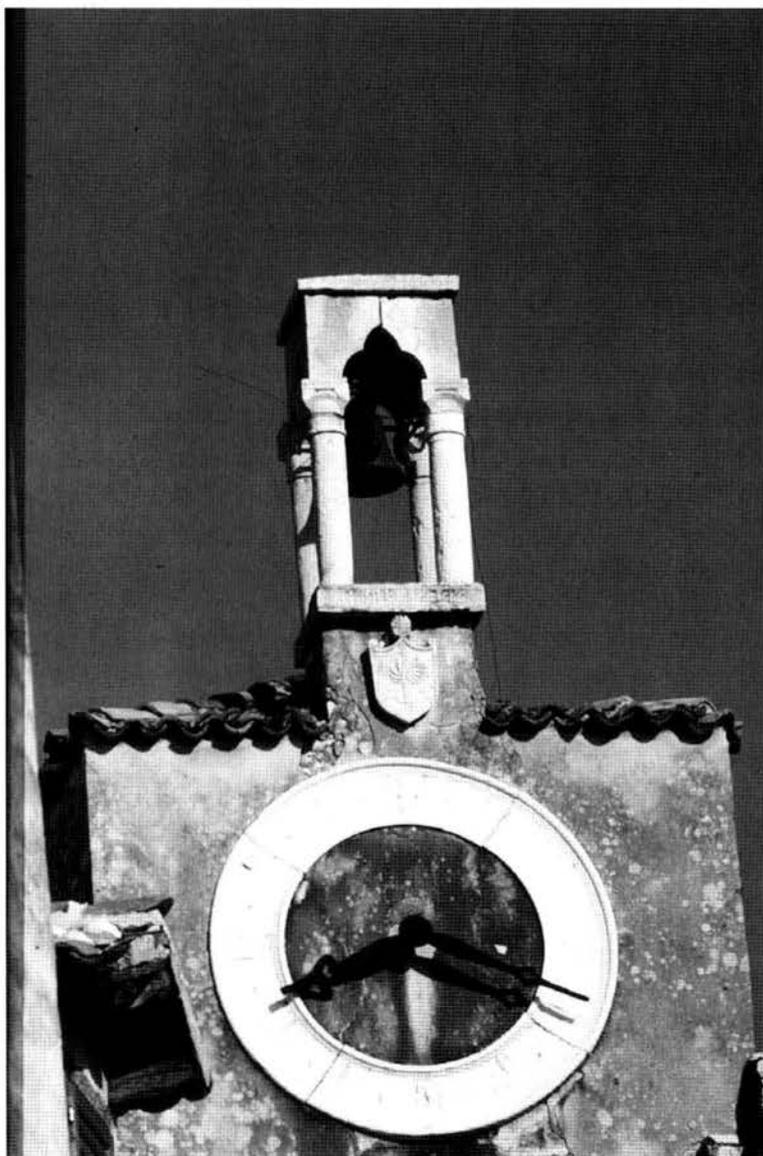


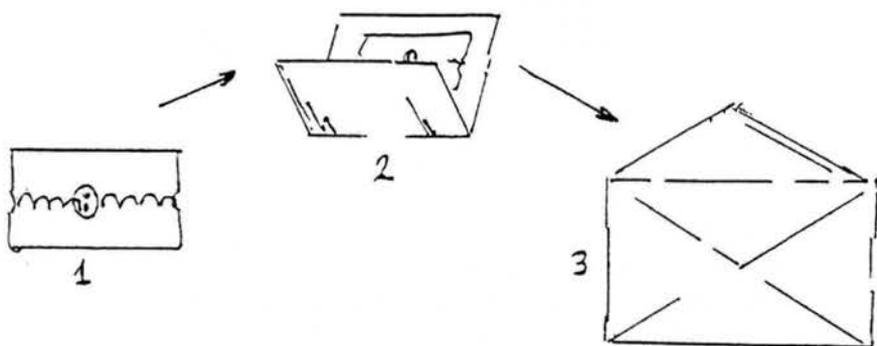
Foto 9 – L'orologio dell'omonima *Tòre* (1971; A. Mirković)

Fatto questo si faceva ruotare il bottone attorno al suo centro così da attorcigliare al massimo l'elastico che lo trapassava. Tutto l'insieme veniva quindi inserito tra le facce combaciate di un foglio piegato su se stesso. In tal modo si impediva all'elastico di svolgersi dando modo al bottone di ritornare nella posizione iniziale (*Dis. - 11*).

Telaietto, bottone, elastico e foglio venivano infilati in una busta con l'indirizzo della persona alla quale si pensava recapitarla. Chi effettuava la consegna dava al destinatario spiegazioni fantasiose per giustificare il motivo per il quale il postino non gliela consegnava di persona.

Le prescelte per questi scherzi erano spesso persone anziane. Tante non sapevano nemmeno leggere correttamente ma, incuriosite, erano sempre pronte per accettare la lettera che veniva loro consegnata. Per darsi aria d'importanza e far credere che sapeva leggere, speditamente, la persona più volte apriva la busta all'istante di fronte a chi gliel'aveva consegnata. Va da sé che i fautori dell'inganno si trovassero "per caso", sempre presenti sul posto, pronti a pregustarsi la reazione che sarebbe seguita all'apertura della busta.

Il bottone, liberato dalla morsa in cui si trovava bloccato, all'improvviso si metteva a ruotare in senso inverso scuotendo con forza il foglio nel quale era custodito. Questo improvviso, inaspettato sobbalzare del foglio creava stupore e apprensione a chi apriva la busta così che, non potendo capire



Dis. 11 – *Pòsta*: sequenza indicante la confezione della lettera da consegnare alla persona prescelta.

1 = telaietto con bottone ed elastico attorcigliato; 2 = foglio frenante;

3 = busta dove va riposto il tutto

cosa stesse accadendo, di cosa si trattasse, con istintiva repulsa gettava via, lontano la sé, sia foglio che busta tra lo sganasciarsi dalle risa dei presenti.

Talvolta lo stesso tranello era ordito per stuzzicare la curiosità e la vanità di qualche ragazza che si sapeva che non avrebbe resistito ad aprire la busta prima di appartarsi fra le mura domestiche.

Come tutti i giochi del paese pure questo veniva fatto nel medesimo tempo in tutti i rioni di Valle d'Istria. Era fonte di comune sollazzo, ma durava pochi giorni perché ben presto tutti venivano a sapere delle burle che si stavano tramando. Dovevano passare mesi e mesi ed attendere qualche ricorrenza religiosa, statale o qualche compleanno, prima che il gioco venisse riproposto.

PUGNÀL (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5 anni fino alla maturità.
Periodo:	durante le festività, quando si allentavano i cordoni delle borse.
Luogo:	calli – piazze
Mezzo:	una moneta (<i>patacòn</i>) a testa.
Sorteggio:	da una distanza di 3 o 4 metri ognuno gettava la propria moneta il più possibile vicino ad una linea già prima tracciata a terra. Chi le si piazzava più vicino, iniziava il gioco.

L'ultimo del sorteggio allungava innanzi a sé una mano con le dita flesse in maniera tale che le falangi medie e distali risultassero, grosso modo, perpendicolari al suo piano. Sul dorso della stessa il primo accatastava tutte le monete sparse a terra badando bene di porle una sopra l'altra, a mo' di pila, con le facce volte nello stesso senso. Le monete non andavano mai poste sul polso o alla base delle dita.

Sistematate le monete nel dovuto modo, il primo sorteggiato colpiva quindi il bordo della mano sulla quale le aveva riposte. Non era permesso colpire la mano dell'avversario dal basso verso l'alto oppure colpirla al polso. Le monete che cadendo a terra si capovolgevano diventavano proprietà di chi le aveva fatto cadere. Le altre venivano riposte con lo

stesso ordine sulla stessa mano. Poi era il secondo in ordine di graduatoria a colpire la mano con le monete e così fino a che non si esauriva il susseguirsi dei battitori oppure venivano a mancare le monete in campo.

Se alla fine rimanevano a terra delle monete, diventavano proprietà di chi aveva avuto l'obbligo di porgere durante tutto il gioco, la mano da colpire.

Certe volte chi porgeva la mano con le monete era così esperto che riusciva in tempo, prevedendo la mossa dell'avversario, ad ingannarlo imprimendo alle monete una traiettoria corrispondente ai suoi fini.

RIGA (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 8 ai 20 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	qualsiasi spazio libero.
Mezzo:	tante monete quanti erano i partecipanti al gioco.
Sorteggio:	non necessario.

Si stabiliva un limite, una linea segnata a terra o alla base di un muro verso cui, da una prestabilita distanza, ognuno lanciava la propria moneta. Chi si era avvicinato di più alla meta si impadroniva di tutte le monete sparse sul campo.

Le monete con cui si partecipava al gioco potevano essere di diverso valore o grandezza, ma al vincitore si versava un fissato controvalore. Per esempio si poteva usare per il lancio una moneta di due lire, ma la vincita reale era di un *patacòn* (10 centesimi di lira).

RODÈL (M.) (*Vedi Dis. - 12*)

Partecipanti:	4-5, raramente di più.
Età:	dai 10 ai 14 anni circa.
Luogo:	sull'uscio di casa prospiciente la via.
Periodo:	da primavera ad autunno.
Mezzo:	un <i>rodèl</i> (comune rocchetto di legno) con quattro

chiodini attorno all'adito del dotto che lo attraversa. Un'assicella di legno o un ferro da calza. Uno spago o del filo di varia natura. Spesso un semplice filo di lana greggia filata in casa.

Sorteggio: non necessario.

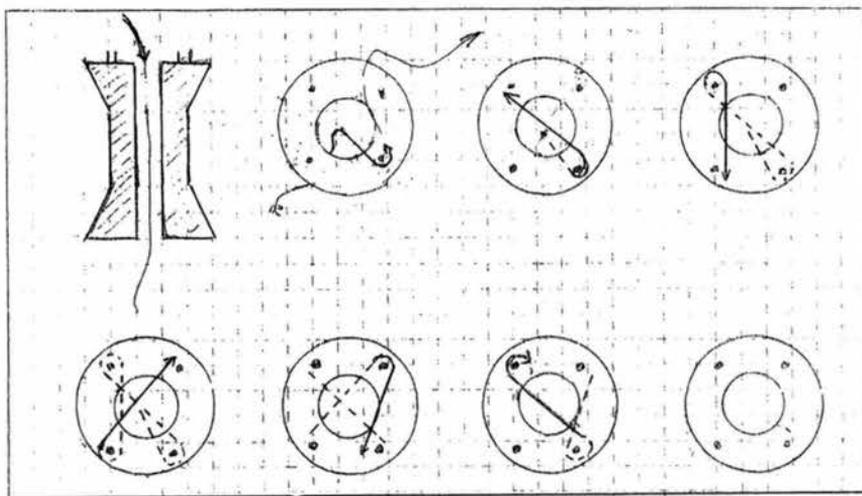
Quando il tempo lo permetteva le bambine si davano convegno, sedute una accanto all'altra, sul *sòier* (soglia) di casa volto verso la strada. Ognuna era dotata di un *ròdel* e di spago o di filo di vario colore e spessore (*Dis.* - 12). Con quest'ultimi, facendoli passare intrecciati attraverso il canale del rocchetto, creavano dei cordoncini finemente lavorati. Questo manufatto veniva realizzato talvolta per il solo piacere di farlo o per mostrare agli altri la propria destrezza e capacità. Altre volte invece veniva impiegato per fini precisi e utili. Spesso per confezionare delle piccole sacchette, pomposamente dette *borsète*, che servivano alle bambine per riporvi, quando si recavano a messa, un fazzolettino oppure, in altre occasioni, qualche *flica* (20 centesimi di lira).

Ogni bambina confezionava la propria *borsèta* disponendo e fissando il cordoncino in due distinte e compatte spirali formanti altrettante identiche superfici circolari. Queste venivano quindi accostate e congiunte con un cordoncino più esile per tre quarti del loro orlo perimetrale. Ambedue i termini della congiuntura venivano uniti con un cordoncino libero e più grosso, tale da poter fungere da manico.

Combinando fili di colore diverso si potevano confezionare cordoncini diversi con i quali si potevano creare configurazioni cromaticamente diverse. La *borsèta* più appariscente decretava quale bambina fosse la più brava, la più capace della contrada.

Note: per confezionare il cordoncino si introduceva il filo nel canale del rocchetto dalla parte dove erano infissi i chiodini. Dalla parte opposta, l'estremità uscente del filo veniva trattenuta con la stessa mano che reggeva il rocchetto. Con l'altra mano si attorcigliava la parte del filo attorno ai chiodini in due sovrapposti incroci.

Usando un ferro di calza o simile arnese, si portava l'ansa inferiore che il filo faceva attorno ad ogni singolo chiodino, dal basso verso l'alto, scavalcando l'ansa superiore ed il corrispondente chiodino. Una volta scavalcati in senso orario tutti i chiodini, si tendeva la parte uscente del filo

Dis. 12 – Fasi di avvolgimento del filo attorno ai chiodini del *rodèl*.

mentre con l'entrante si rinnovava l'incrocio disciolto. Dopo aver ripetuto per tre o quattro volte questa operazione, si poteva già estrarre dal *rodèl* la prima parte, l'inizio del cordoncino bell'e pronto.

RÒNDOLA (M.F.)

Partecipanti:	2.
Età:	dai 6 ai 12-13 anni.
Periodo:	autunno, inverno.
Luogo:	in ogni dove.
Mezzo:	monete di poco valore (<i>spiccioli, patacòni, fliche o mefelire</i>).
Sorteggio:	pronunciando la voce pari e dispari ognuno gettava nello stesso istante un dato numero di dita davanti a se. Chi era più lesto pronunciava per primo la voce che voleva. All'altro non rimaneva che pronunciare la restante espressione. Chi si era espresso per la combinazione uscita, iniziava il gioco.

In una mano aperta, posta di fronte al compagno di gioco, poneva la moneta che desiderava. Chiuse quindi ambedue le mani a pugno le poneva dietro alla schiena. Qui, senza che l'avversario potesse scorgere un bel nulla, rimescolava a suo piacimento la moneta tra le mani. Fatto ciò riportava dinanzi a sé i pugni che faceva ruotare uno attorno all'altro per un breve periodo di tempo.

Quando il detentore della moneta si fermava con i pugni protesi, era l'altro che doveva cercare di indovinare in che pugno quest'ultima era nascosta. Se ci riusciva la moneta era sua, in caso contrario doveva sborsare il corrispondente suo valore all'avversario e prenderne il posto.

Nota: spìciolo: corrispondeva a 5 centesimi di lira di prima del II^o conflitto mondiale.

patacòn: corrispondeva a 10 centesimi di lira

flica: corrispondeva a 20 centesimi di lira

meşalira: corrispondeva alla normale mezza lira d'allora (50 centesimi).

RUBABANDIÈRA (M.F.) (*Vedi Dis. - 13*)

Partecipanti:	due squadre con 5 o 7 membri ciascuna.
Età:	dai 10 ai 15 anni.
Periodo:	primavera, estate ed autunno.
Luogo:	nelle calli più larghe.
Mezzo:	un <i>fasolèto</i> (fazzoletto) ed un tracciato segnato sul fondo strada.
Sorteggio:	non necessario.

Sullo sterrato scelto per giocare si tracciavano due rette parallele per dividere l'area in tre zone: una intermedia e due laterali (*Dis. - 13*). Nelle laterali si disponevano le rispettive squadre, mentre nell'area di mezzo prendeva posto un ragazzo o ragazza (il *rubabandièra*) che con un braccio proteso faceva penzolare innanzi a sé un *fasolèto* (fazzoletto). Ad un segnale scandito dal *rubabandièra* (uno, due, tre... via!) i rappresentanti di ambedue le squadre, con uno scatto simultaneo, si lanciavano in una corsa sfrenata per agguantare per primi il *fasolèto*. Chi ci riusciva, con altrettanta

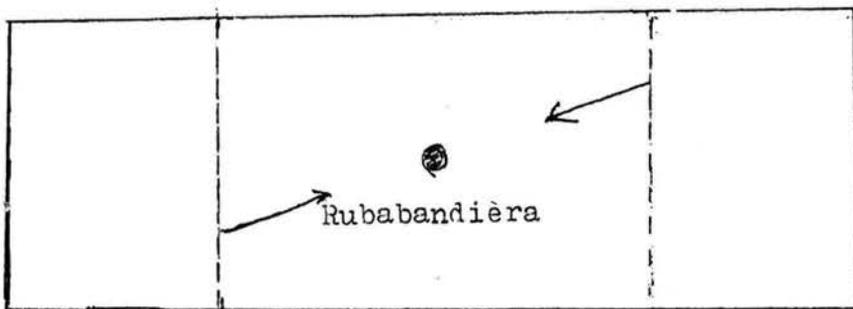
fretta tornava nell'area sua. Lo doveva fare per non essere toccato dal concorrente mentre si trovava ancora nell'area mediana. Se prima di varcarne i limiti veniva raggiunto e sfiorato da quest'ultimo, diventava suo prigioniero. Condotta nell'area dell'avversario vi rimaneva senza poter più partecipare attivamente al gioco.

Una volta condotto fuori dall'area mediana, il fazzoletto veniva riportato, da chi se ne era impossessato per ultimo, al *rubabandièra* che si apprestava a rimmetterlo senza indugio subito in mostra dando il via a una nuova gara. Così si sviluppava il gioco quando a confrontarsi erano ragazzi di diversa levatura atletica. Più complessa si presentava la contesa quando in campo s'incontravano individui di uguale destrezza.

Dopo il via impartito dal *rubabandiera* i rappresentanti delle contrapposte squadre si portavano tosto al suo cospetto pronti a ghermire il fazzoletto. Ora però insorgeva un dilemma tattico: prendere il fazzoletto o lasciare all'altro questa possibilità.

Chi se ne appropriava, se non riusciva in tempo ad abbandonare l'area mediana, poteva essere sfiorato dal rivale e diventare suo prigioniero. Doveva pure consegnarli il fazzoletto e trasferirsi nell'altrui area. Senza fazzoletto nessuno poteva però essere fatto prigioniero.

Di questa ingarbugliata situazione ambedue i competitori cercavano di trarre vantaggio usando false mosse, false fughe e ritorni, falsi incitamenti in un carosello farcito con reciproche ingiurie miranti a distogliere l'attenzione dall'avversario. Questa messinscena poteva protrarsi per più tempo. Quando uno dei contendenti considerava l'avversario ormai stanco, privo di attenzione, con una mossa fulminea ghermiva il fazzoletto dandosi,



Dis. 13 – Schema dell'area del gioco *Rubabandièra*.

nello stesso istante, ad una fuga così veloce che l'avrebbe portato al sicuro nella sua area, prima che il concorrente, accortosi della manovra, potesse, allungando soltanto un braccio, sfiorarlo con la mano e farlo prigioniero.

Il gioco finiva quando una squadra riusciva a far prigionieri tutti i membri dell'altra.

SASÈTI O CRISTINA (M.F.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5 agli 11 anni.
Periodo:	primavera ed estate.
Luogo:	su una qualsiasi superficie liscia e piana.
Mezzo:	5 sassolini, possibilmente lisci o sferici, a testa. Si usavano spesso i <i>lisi de mar</i> (ciottoli di mare) non più grandi di una nocciolina.
Sorteggio:	chi partecipava al gioco poneva nel palmo della mano cinque sassolini. Con uno scatto secco li lanciava verso l'alto. Prima che ricadessero a terra cercava con il dorso di trattenerne quanti più ne poteva. I sassolini rimasti sul dorso venivano rilanciati in alto e ripresi nella ricaduta con il palmo della mano. Chi riusciva ad agguantare più sassi, iniziava il gioco. Gli altri seguivano nell'ordine dettato dal numero dei sassolini che erano riusciti a trattenere.

Chi iniziava il gioco raccoglieva in una mano tutti i cinque i sassi. Da una data altezza li lasciava cadere poi a terra. Cadendo i sassi si sparpagliavano all'intorno. Lui ne prendeva uno, lo lanciava verso l'alto e durante la sua caduta, con la stessa mano usata per il lancio, ghermiva uno dei sassi rimasti a terra e con esso nel palmo, si apprestava ad accogliere l'altro che stava cadendo.

Concluso bene questo primo lancio ne effettuava un secondo. Questa volta, prima di riacchiappare il sassolino lanciato, doveva ghermire da terra due sassi. Nei lanci seguenti doveva prenderne tre ed infine tutti e quattro.

Quest'azione si rivelava particolarmente ardua qualora i sassi, sparpagliati a terra, combaciavano tra loro. Nel raccoglierne uno non doveva muovere l'altro. Se lo faceva, anche di poco, ogni compagno poteva intervenire e gridando *brech* interrompere il gioco. La mano passava al secondo in ordine di sorteggio e tutto riprendeva da capo.

Conclusa la prima fase chi era riuscito a superare questa prova raccoglieva come poc'anzi i sassi in una mano per lasciarli quindi cadere a terra. Di nuovo ne lanciava uno in aria, ora però prima di riprenderlo doveva, con una mossa sola, raccogliere da terra ben due sassi.

Questa seconda prova presentava difficoltà maggiori della precedente perché i sassi a terra, oltre che combaciare, potevano trovarsi anche abbastanza lontani gli uni dagli altri così da rendere poco maneggevole raccoglierne due o più, con una sola mossa, tenendo nel contempo sempre d'occhio il sasso lanciato in aria. Per questo motivo già prima di iniziare a giocare i partecipanti s'accordavano su quale delle due varianti possibili optare: o si decideva di giocare *A pàrali* oppure *A no*. Nel primo caso due sassi che si trovano troppo distanti potevano, durante la traiettoria che il sasso compiva in aria, essere ravvicinati e poi ghermiti con uno stesso gesto. L'avvicinamento di un sasso all'altro, tempo permettendo, poteva essere fatto anche in più riprese. Se si optava invece per la formula *A no* il preventivo accostamento dei sassi rimasti a terra era vietato. Si doveva pertanto tentare di raccogliarli, ma quanto distanti fossero, con una mossa sola. Nella prova successiva, sempre dopo aver lanciato un sasso verso l'alto, si dovevano pigliare tre dei quattro sassi rimasti a terra. Alla fine, con le quarte gettate, si dovevano raccogliere con un atto solo tutti e quattro i sassi sparpagliati al suolo prima di riprendere quello lanciato in aria.

Terminate pure queste prove di abilità, il gioco proseguiva con altre trovate.

Nella fase successiva il gioco riprendeva, in linea di massima, con le modalità precedenti ma ora il secondo, in graduatoria di sorteggio, poneva la sua mano forgiata a conca, con le dita divaricate volte verso i sassi con i quali doveva destreggiarsi il primo in gara. Questi prima di riprendere il sasso da lui lanciato verso l'alto doveva cercare di sfilare i sassi rimasti sotto la mano dell'avversario. Certe volte per facilitare il recupero cercava di spostare la mano che li occultava colpendola sul dorso con un colpo secco ed improvviso. Altre volte cercava di ovviare all'ostacolo dato dalla mano che ricopriva i sassi, sfilandoli uno ad uno, usando un dito solo. Chi

riusciva a portare a termine anche questa prova, se voleva vincere, doveva affrontare poi un'altra ancora, più difficile.

Le modalità del gioco in essenza rimanevano invariate, ma per rendere il prosieguo più difficoltosa si ponevano i sassolini ben fissi tra le dita della mano appoggiata con forza alla base sottostante. Chi conduceva il gioco aveva però la possibilità di controllare che i sassi non fossero con i bordi posti sotto alle dita o sotto il palmo della mano dell'avversario di turno. Se tutto risultava corretto il lancio del sasso riprendeva.

Nella frazione di tempo che il sasso si trovava sospeso in aria, chi l'aveva lanciato cercava, con un dito piegato ad uncino, di liberare quelli incastrati tra le dita dell'altro. Per riuscirci gli era permesso di ricorrere a vari espedienti riconducibili a svariati colpi da assestare sul dorso della mano in causa onde svigorirne la presa.

Prima di percuotere la mano del compagno si doveva però dichiarare la natura del colpo che si apprestava a dare. Quando chi lanciava il sasso esclamava: *pùgno*, poteva percuotere il dorso della mano altrui, soltanto con il pugno chiuso posto in posizione orizzontale. Dicendo *martèl* lo poteva invece percuotere tenendo il pugno in posizione verticale a mò di martello. Proferendo, sempre ad alta voce, *tajèl* lo colpiva con il taglio della propria mano. Dicendo invece: *puntèl*, poteva infierire sulla mano dell'altro unendo le dita a cono. Alla fin fine proferendo: *pisighèl* gli era consentito di assestare, con quanta forza aveva, e sempre sul dorso, un poderoso pizzicone. Se nemmeno con quest'ultimo infierire, chi guidava il gioco non riusciva a liberare i sassi da sotto alle dita dell'avversario, perdeva la *manche* e l'altro diventava capogioco e si ricominciava dall'inizio.

SCARNOSÀDE (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 6-7 ai 16-18 anni.
Periodo:	estate.
Luogo:	per le calli e le piazze.
Mezzo:	<i>scarnòsi</i> (torsi delle pannocchie di granturco).
Sorteggio:	non necessario.

Le pannocchie di granturco, una volta essiccate e sfogliate del loro involucro, venivano sgranate dalle casalinghe sedute sulla soglia (*soièr*) di casa loro. Era questa un'occasione per lavorare e chiacchierare a lungo con le vicine. All'ora di cena si ritiravano in casa lasciando i torsi delle pannocchie innanzi all'uscio, sulla strada.

I *morèdi* (ragazzi) e talvolta pure qualche giovane, approfittando di questa occasione, se ne appropriavano liberamente e dopo averne fatta una buona scorta, davano inizio ad un'allegria scaramuccia lanciando gli uni contro gli altri i torsi poc'anzi raccolti. Ne seguiva un fuggi fuggi generale anche se i torsi lanciati non arrecavano al colpito male di sorta.

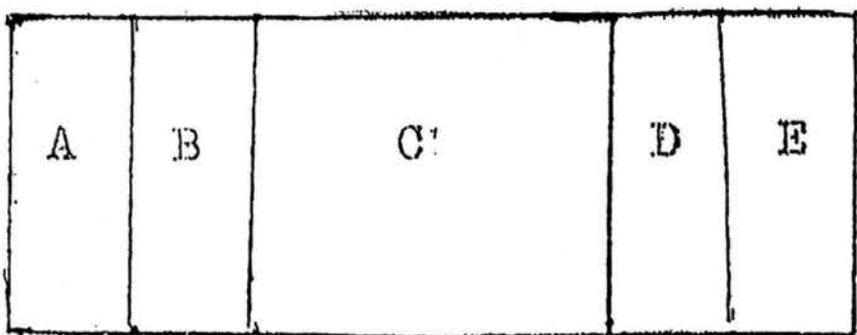
Quando si esaurivano le scorte di *scarnòsi* prelevati sulla soglie delle proprie dimore i *morèdi* si rifornivano con torsi abbandonati innanzi alle porte di qualsiasi altra casa. Altre volte invece venivano prelevati da terra e riciclati i torsi lanciati dagli altri.

Il gioco finiva quando non c'erano più mucchi di torsi a portata di mano e raccogliarli, uno ad uno dal suolo, non era più efficiente oppure quando, per il tanto correre, tutti erano ormai troppo stanchi.

Nota: qualche volta i più maliziosi si preparavano prima della prevista contesa lasciando inzuppare per delle ore altri torsi nell'acqua onde renderli più pesanti così da cagionare maggior danno a chi ne veniva colpito.

S'CIÀVI (M.F.) (*Vedi Dis. – 14*)

Partecipanti:	4 o 8.
Età:	dai 10 ai 14 anni.
Periodo:	primavera ed autunno.
Luogo:	negli slarghi delle calli o nelle vie più larghe.
Mezzo:	una palla ed un tracciato raffigurante un rettangolo segnato al suolo. Il rettangolo era suddiviso in cinque zone. Due minori, ad ogni estremità, ed una più ampia al centro. Vedi schizzo in calce.
Sorteggio:	di comune accordo si formavano due squadre con ugual numero di membri, dopo di che si tirava a sorte chi sarebbe stato il primo a lanciare la palla,



Dis. 14 – Divisione del campo nel gioco degli *S'ciàvi*.
 A, E = aree riservate per gli *s'ciàvi*; B, D = aree riservate ai lanciatori;
 C = area intermedia, divisoria

sorpassando la zona intermedia, nell'area avversaria.

Se, chi lanciando la palla oltre la zona intermedia riusciva a farla cadere al suolo nell'area avversa, acquistava il diritto di riavere la palla e di far prigioniero, *s'ciàvo*, un membro della squadra nemica. Costui veniva relegato nell'area più estrema del rettangolo, quella usata solo per tale scopo.

I battitori liberi trovavano posto tra questa zona e quella intermedia. Qualora chi lanciava la palla non riusciva a farla cadere nell'area avversa o se la stessa veniva ghermita in volo da uno dei suoi difensori, la sua squadra doveva ora cedere, come *s'ciàvo*, un proprio membro all'avversario.

Quando uno *s'ciàvo*, relegato nella parte più estrema del campo di gioco, riusciva a ghermire la palla lanciata dai suoi compagni, riacquistava la libertà perduta e poteva ritornare nel suo campo. Il gioco terminava quando una squadra riusciva a far schiavi tutti i membri della squadra opposta.

S'CINCHE (M.F.)

Partecipanti: da 5 a 8.
 Età: dai 8 ai 11 anni.

Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	per calli e piazze. D'inverno sotto alla <i>lòfa</i> (loggia).
Mezzo:	due <i>s'cinche</i> (bilie) a testa. Una retta tracciata a terra lunga circa 80 cm.
Sorteggio:	dopo aver proferito, tutti assieme, una delle usuali filastrocche impiegate all'uopo, i presenti gettavano un dato numero di dita che uno del gruppo sommava. Con la cifra ottenuta enumerava poi gli astanti. L'ultimo della conta iniziava il gioco.

Sulla retta ognuno allineava la propria bilia. Da una distanza prestabilita il sorteggiato di turno, dopo essersi accovacciato, lanciava la seconda sua bilia, mirandone una, in direzione delle altre. La tecnica di lancio era uguale a quella usata nel gioco delle *màlmere*.

La bilia centrata diventava proprietà di chi l'aveva colpita. Costui acquistava inoltre la possibilità di ripetere il lancio verso le altre bilie fino a quando riusciva a colpirne ancora qualcuna.

Se sbagliava mira doveva lasciare la bilia sul campo, lì dove s'era fermata e cedere la mano al secondo in sequenza di sorteggio. Questi continuava il gioco del suo predecessore con l'ulteriore vantaggio di appropriarsi, oltre della bilia centrata, pure di tutte le altre rimaste da prima in campo.

L'ultimo del sorteggio talvolta poteva così avere la possibilità di impadronirsi, con un lancio solo, di più bilie che tutti i suoi predecessori messi assieme.

SCÒNDI EL SÀSO (M.)

Partecipanti:	da 2 in poi.
Età:	dai 6-7, ai 12 anni.
Periodo:	giornate di pioggia in primavera ed autunno.
Luogo:	innanzi ad un muro non intonacato.
Mezzo:	un sassolino di circa un centimetro di diametro.
Sorteggio:	senza regola fissa.

Chi iniziava il gioco mostrava alla comitiva raccolta attorno a lui un sassolino e poi, dopo aver fatto allontanare tutti i presenti, lo nascondeva nella fessura di un muro lì appresso. Una volta nascosto il sasso i compagni venivano richiamati sul posto e invitati a rintracciarlo.

Se dopo un certo lasso di tempo nessuno era riuscito a trovare l'oggetto nascosto, si poteva chiedere aiuto all'occultatore. Questi per facilitare la ricerca diceva: *fògo* qualora qualcuno si trovava vicino al luogo ove era nascosto il sassolino ed *àqua* se si discostava da quel sito. Per rendere ancora più facile ed interessante la ricerca, certe volte, chi dirigeva il gioco, proferiva voci con graduatoria di valori coma: *foghèto-fògo-scòta*, oppure *aquèta- àqua-àqua fònda* ecc.

Nota: a Pisino simile gioco è detto: *Fògo-fògheto*.

SCÒNDI MÀN (M.)

Partecipanti:	minimo 3 ragazzi.
Età:	dai 10 – 12 anni ai 25 e più.
Periodo:	autunno e inverno.
Luogo:	qualsiasi, purché all'aperto.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	posti in cerchio, i partecipanti gettavano un numero imprecisato di dita verso il centro; uno qualsiasi del gruppo iniziava a contare, partendo da se stesso, i compagni schierati all'intorno. L'ultimo contato si scostava allora un po' dal gruppo voltando agli altri la schiena, ponendo una mano dischiusa sotto all'ascella opposta in modo che il palmo, con le dita volte verso l'alto, venisse a trovarsi posizionato dietro alla spalla.

Da questo momento iniziava il gioco vero e proprio. Uno del gruppo da tergo e senza esser visto, con il palmo della propria mano, colpiva la mano del succube. Chi subiva il colpo di scatto si rigirava cercando di indovinare, in base alla forza del colpo ricevuto e dall'espressione dei volti che lo stavano a fissare, chi fosse stato a colpirlo.

Gli avversari per rendergli difficile individuare l'autore del colpo ricevuto alzavano tutti il dito medio verso l'alto e proferendo all'unisono un sordo mormorio, cercavano di confonderlo il più possibile, mentre lui si apprestava ad indicare il presunto battitore. Se ci riusciva questi doveva

sostituirlo ed il gioco riprendeva con le stesse modalità. Se invece falliva era costretto a ricevere colpi su colpi fino a che non riusciva ad individuare chi l'aveva colpito o fino a che stanco non s'arrendeva. Il gioco finiva quando ormai tutti erano stanchi o stufi di dare o ricevere manate.

Nota: più delle volte chi portava dell'astio celato ne approfittava per colpire con quanta forza più aveva la mano del rivale.

SCÒNDI SCÒNDI LÈVER (M.F.)

Partecipanti:	da 5 a 10 e più.
Età:	tra i 7 ed i 13 anni.
Periodo:	nel tardo pomeriggio o sera, di primavera o estate.
Luogo:	in qualsiasi zona del paese che desse possibilità di nascondersi.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	i partecipanti si pongono in cerchio. Uno di loro allora, proferendo una filastrocca: <i>Àmbara bàmbara – Ci co cò – Tre civete sul comò – Che facevano l'amore – Con la gata del dotore e la serva le gridò – Àmbara bàmbara – Ci co cò</i> , indicava con l'indice teso, iniziando da se stesso, uno per uno gli astanti fino alla fine della filastrocca. All'ultimo indicato allora in coro si diceva: <i>va nanà</i> oppure: <i>te tòca ti a Nanà</i> ! Al che questi si dirigeva verso un palo o una parete prima prescelta. Vi appoggiava le mani in croce e su queste la propria fronte.

Ora incominciava il gioco vero e proprio. Chi era costretto a *nanà* (a fare la nanna), volgendo la schiena ai compagni, incominciava a contare fino ad un dato numero già prima accordato oppure a recitare: *Scòndi scòndi Lèver // Va a catà chi to dà // ciàpalo per la rècia // mènamelò sà*. In questo breve lasso di tempo gli altri cercavano, il più velocemente possibile, un posto ove nascondersi.

Terminato di contare o recitare, chi l'aveva fatto, si volgeva e iniziava

a ricercare i nascosti. Quando ne scopriva uno lo rincorreva fino a raggiungerlo. Se ci riusciva, lo prendeva per un orecchio e lo portava al posto dove lui prima *nanàva*. Nel frattempo gli altri approfittavano per uscire dai loro nascondigli e correre verso il palo o il muro di partenza per toccarlo con il palmo della mano. Con tale gesto si affrancavano da una possibile cattura. Chi veniva invece catturato, oltre ad essere costretto *a nanà*, doveva sottostare alle punizioni inflittele da parte di tutti i compagni di gioco. Doveva porgere innanzi a se il proprio braccio ben disteso in modo tale da poter essere agguantato per la mano dalla corrispondente mano di chi si apprestava a colpirlo. Costui con il taglio dell'altra gli assestava prima un colpo al polso, poi all'incavo del *còmedo* (gomito) ed infine terminava con l'appioppiargli un sonoro ceffone alla *ganàsa* (ganascia). Nel far ciò inoltre pronunciava, di volta in volta sempre seguendo il ritmo delle percosse, le seguenti parole: *cafè – ciocolàda – sciàfa*.

La forza con la quale veniva dato lo schiaffo dipendeva dalla maggior o minor simpatia esistente tra chi lo dava e chi era costretto a riceverlo.

Quando chi *nanàva* non riusciva a catturare alcun compagno, mentre quest'ultimi arrivavano tutti a toccare il palo, il gioco riprendeva uguale con sempre lui costretto a *nanà*.

SÈMOLA (M.F.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 7 ai 12 anni.
Periodo:	primavera ed autunno, raramente durante l'inverno.
Luogo:	in casa.
Mezzo:	un tavolo, della crusca e tante monete quanti i partecipanti.
Sorteggio:	ognuno lanciava la propria moneta verso una riga tracciata sul pavimento.

Sopra un tavolo si ponevano tanti mucchi di crusca quanti erano i ragazzi o ragazze che si apprestavano a giocare. Chi nel sorteggio risultava il più distante dalla linea segnata a terra raccoglieva le monete gettate e fatti uscire i compagni dal vano ove si trovavano, di solito della cucina,



Foto 10 – Case e orti del rione San Nicolò (A. Mirković)

nascondeva a suo piacimento quante monete voleva sotto a quali e quanti mucchi di crusca desiderava. Se voleva rischiare poteva porre tutte le monete sotto ad un solo mucchio. Un mucchio di crusca doveva rimanere però privo di monete.

Conclusa questa operazione richiamava i compagni nella stanza. Chi nel sorteggio si era aggiudicato il primo posto sceglieva ora quale mucchio scoperchiare. Se nel mucchio prescelto rinveniva delle monete se ne appropriava e proseguiva scoperchiando altri mucchi fino a che sotto a loro ne trovava delle altre. Se non trovava moneta alcuna passava la mano al seguente e così fino alla raccolta di tutte le monete in campo.

Le regole di questo gioco sono in tutto uguali a quelle del gioco: PERIÒTO DE SAMÈR, ricordato più volte con la voce: *Fosète*.

Si praticava di solito durante le giornate piovose, quando era impossibile giocare all'aperto.

SÈRCI (M.)

Partecipanti:	da 2 a più decine.
Età:	dai 5 ai 12 anni circa.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	lungo le calli e le piazze del paese.
Mezzo:	tanti cerchi quanti erano i partecipanti in campo. Essi erano ricavati dai vecchi cerchioni di bicicletta, dai cerchi delle botti in disuso oppure da consunti cerchi di ferro delle ruote dei carri agricoli. Altrettante assicelle di legno lunghe 30-40 centimetri o aste di robusto filo di ferro di uguale lunghezza con un'estremità modellata a forma di "U" e flessa a 90 gradi.
Sorteggio:	non necessario.

Il gioco consisteva nel far rotolare il cerchio imprimendogli una spinta con un'asta di robusto filo di ferro oppure dandogli ripetuti e ben assestati colpi con un'assicella di legno. In ambedue i casi si faceva sempre attenzione di non farlo sbandare con il pericolo di rovinarlo a terra.

In questo modo i ragazzi girovagavano, senza un itinerario preciso, per tutto l'abitato fino a che la stanchezza li faceva desistere dal proseguire nella corsa. Quando a giocare si ritrovavano in più, di solito decidevano di sfidarsi in destrezza, partendo da uno stesso posto per arrivare primi ad un traguardo già prima concordato.

ŠGÒLA ŠGÒLA UŠÈL (M.F.)

Partecipanti:	da tre in avanti.
Età:	dai 6 ai 12 anni.
Periodo:	tutto l'anno. D'estate all'aperto, d'inverno a casa.
Mezzo:	un'assicella di legno.
Sorteggio:	senza regola fissa.

Uno del gruppo prendeva l'iniziativa ponendo di fronte a se un bastoncino di legno tanto più lungo quanto maggiore era il numero dei

partecipanti. Su quest'assicella, protesa verso i compagni, ogni membro del gruppo appoggiava l'indice della mano destra, dopo di che il detentore del bastoncino pronunciava lentamente una filastrocca sincopata: *fgòla... fgòla...* e quindi una sillaba corrispondente al possibile inizio del nome di un uccello. Poi seguiva una brusca e lunga pausa voluta per tenere in una confusa, irrazionale tensione tutta la compagnia. All'improvviso venivano poi pronunciate le mancanti ultime sillabe necessarie per completare il nome di un volatile. Nel preciso istante in cui veniva proferito per intero il nome dell'uccello, tutti dovevano contemporaneamente sollevare l'indice dal bastoncino, chi ritardava doveva consegnare un pegno al capo-gioco.

Tentando di ingannare i compagni, il capo-gioco, pur iniziando ad articolare il nome di un uccello noto a tutti, scandendone con vari e prolungati intervalli le sillabe iniziali, terminava pronunciando il più velocemente possibile la parola in causa, con una sillaba che ne alterava la presupposta attesa composizione e significato. Chi a causa dell'imperante tensione non riusciva a percepire il vero significato della voce proferita ed alzava l'indice dall'assicella, anche se non era stato menzionato il nome di alcun uccello, doveva pure lui consegnare un pegno.

Fra i tanti nomi di uccelli noti venivano scelti quelli che potevano essere più facilmente alterati sostituendone le ultime sillabe. Esempio: il capo-gioco iniziava a proferire *fgòla... fgòla... ca... ca...* (dopo una pausa più lunga, tutto d'un fiato)... *calandròn*. Ma poteva concludersi così: *ca... ca...* (pausa)... *calabràghe !!* Nel primo caso dovevano sollevare l'indice dal bastoncino il quanto più velocemente possibile. Se indugiavano troppo erano costretti a consegnare un pegno. Nel secondo caso, non essendo stata pronunciata nessuna voce che potesse ricordare il nome di qualche volatile, nessuno doveva alzare l'indice. Chi, suggestionato dal ritmo delle sillabe proferite, l'avesse fatto, falliva e doveva consegnare un pegno. Altro esempio: *fgòla... fgòla...* (pausa) per poi concludere dicendo *spinariòl* (uccello di campo), ma si poteva volendo, alterare questa sequenza nella maniera seguente: *fgòla... fgòla... spina* (pausa).. *spinàsi* (spinaci).

Il gioco con la scelta di sempre nuove parole, scandite nella suddetta maniera, continuava fino a che tutti non avessero commesso uno sbaglio e dato un pegno. A questo punto il detentore del bastoncino mostrava a caso un pegno al gruppo chiedendo di chi fosse e quale pena andava fatta per riscattarlo. Chi non accettava la pena inferta non riceveva indietro il pegno

dato fino a che il capo-gioco non finiva di esibire il suo repertorio di nomi ambigui.

Una delle pene più frequentemente inferte era quella di dover rovesciare qualche *buàsa* (sterco di bovino).

Anche questo particolare aiuta a comprendere la struttura sociale di Valle d'Istria composta un tempo in prevalenza da contadini e pastori.

ŠGÒRGOLO (M.F.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5-6 ai 8 anni.
Periodo:	giugno o luglio, sempre al tempo della raccolta dei fagioli.
Luogo:	su uno spazio di terra battuta o sopra ad una lastra di pietra sufficientemente larga.
Mezzo:	un particolare sacchetto di tela ripieno di fagioli ed una <i>laverèla</i> (lastra di pietra liscia di 30 o 20 centimetri di lato).
Sorteggio:	senza regola precisa.

Prima di iniziare il gioco si appoggiava la *laverèla* sopra ad un sostegno fisso a terra dandole un'inclinazione di 45 gradi. Dal suo bordo superiore si lasciava rotolare (*šgorgolà*) verso il basso un fagiolo che giunto al fondo proseguiva la sua corsa sul terreno circostante fermandosi ad una precisata distanza dal luogo di partenza. Diventava in tal modo il potenziale bersaglio dei fagioli che dopo di lui sarebbero stati lasciati scivolare sul piano inclinato della *laverèla*.

Quando un fagiolo veniva centrato da un consimile, diveniva proprietà di chi l'aveva colpito. In caso contrario ambedue i fagioli rimanevano sul terreno quali potenziali mete per il terzo competitore. Se pure lui, e gli altri che l'avrebbero seguito, non riuscivano a colpire nessun bersaglio, dovevano lasciare in campo tutti i loro fagioli. Chi riusciva invece a colpirne uno si appropriava di tutti i fagioli disseminati all'intorno.

Nota: Esisteva una graduatoria di valori per le diverse specie di fagioli usati in gioco. Il più quotato era il : *fafòl de òca* (un fagiolo quasi ovoidale

di color bianco e nero). Seguiva: *magie* (un fagiolo grigio chiaro con macchioline più scure, nere o marrone). Quindi: *la riga de òro* (fagiolo con una striscia gialla sul bordo esterno), il *fafòl Rosso* ed il *fafòl falò* (fagiolo rosso e fagiolo giallo).

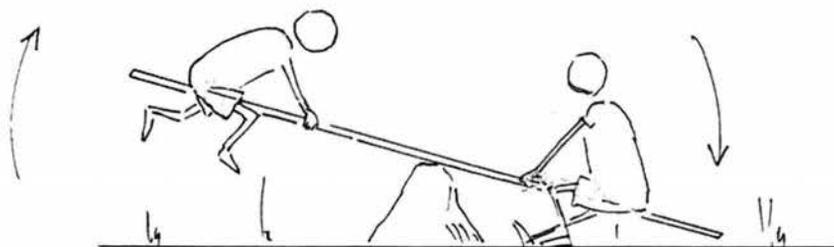
Questa graduatoria poteva variare, era imposta dalla momentanea relativa scarsità delle specie coltivate nelle campagne attorno a Valle d'Istria. Di solito più rari erano i primi, più comuni gli altri. A parte la rarità o la bellezza del disegno i primi in classifica avevano pure una forma più tondeggiante che consentiva loro di percorrere, giunti a terra, un tragitto più lungo con conseguente maggior probabilità di colpire qualche bersaglio.

Per giocare si poteva usare, in linea di principio, qualsiasi sorta di fagioli, ma prima di dare il via al gioco, tutti dovevano però mostrare quali fagioli erano disposti ad usare. Chi si era presentato con fagioli solo *fàli* (gialli) o *ròsi* (rossi) poteva essere escluso dalla competizione. Poteva giocare solo con i compagni aventi le stesse qualità di fagioli. Durante il gioco i fagioli erano riposti in sacchetti di tela chiusi con una cordicella ed appesi alle *tiràche* (bretelle) o al *sinturìn* (cinturino). Raramente erano portati a mano.

SÌTOLOSÒTOLO (M.F.) (*Vedi Dis. - 15*)

Partecipanti:	uno o due.
Età:	dai 8 ai 11 anni circa.
Periodo:	primavera-autunno.
Mezzo:	una tavola di circa 80 cm. sospesa a due grosse funi o un'asse molto più lunga posata nel suo mezzo su un supporto a terra.
Sorteggio:	non necessario.

Con la voce *sìtulosòtolo* (altalena) si denominavano in pratica due giochi diversi che avevano in comune solo un moto pendolare usato per far oscillare chi lo praticava. Uno consisteva nel porsi seduti, o retti in piedi, sopra ad una tavola sospesa a due lunghe funi. Chi sceglieva di rimanere in posizione retta si afferrava con le mani ad ambedue le funi. Con ritmiche contorsioni del corpo, indipendentemente dalle posizioni

Dis. 15 – L'altalena nel gioco del *Sitolosòtolo*.

scelte dai partecipanti al gioco, veniva trasmesso un moto oscillatorio a tutto l'insieme. Talvolta un compagno suppliva a questa fatica dando ritmici spintoni alla schiena dell'amico.

Talvolta, probabilmente per mancanza di mezzi appropriati, si usava una fune sola, fissa ad un ramo o ad una trave con l'estremità opposta legata ad una tavola oscillante sospesa per la sua metà. Il partecipante al gioco vi ci si poneva sopra a cavalcioni con la fune tesa tra le gambe e le mani ben strette ad essa. In questa posizione era impossibilitato di imprimere a se stesso una corretta oscillazione e pertanto doveva ricorrere all'aiuto di un compagno se voleva dondolarsi.

Per l'altra variante si usava un'asse più lunga e massiccia posta in bilico su un qualsiasi rialzo. Alle due estremità prendevano posto, sedendo uno di fronte all'altro, i due partecipanti al gioco. Questi, con ritmiche spinte di piedi a terra, imprimevano all'asse un'alternanza continua di alti e bassi (*Dis. - 15*).

ŠÒTA EL PÒNTO (M.)

Partecipanti:	da 3 a 7 ragazzi.
Età:	dai 6-7 anni.
Stagione:	da primavera ed autunno inoltrato.
Luogo:	partendo dal sagrato della chiesa per tutti i rioni dell'abitato.
Mezzo:	non necessario.

Sorteggio: di comune accordo vengono scelti, quali capi-gruppo, tre tra i ragazzi più robusti della compagnia. Questi a loro volta sceglievano i ruoli che volevano avere nel gioco.

Due ragazzi ponendosi ritti con le braccia distese uno di fronte all'altro si prendevano per mano così da delimitare un'apertura, quasi un gioco detto *pònto*, sotto al quale, ricurvi, dovevano transitare tutti gli altri. Questi ultimi per farlo si disponevano in fila, uno dietro all'altro, agguantandosi ai fianchi di chi li precedeva. Il capo fila di questa schiera era sempre il terzo del sorteggio. Lui veniva nominato *locomotiva* mentre tutta la restante compagnia al suo seguito era indicata con la voce *treno*. Il gioco consisteva nel far passare, a più riprese, il *treno* sotto al *pònto*.

La "composizione", con la *locomotiva* in testa, iniziava il suo percorso partendo da un punto distante non più di 15-20 metri dal *pònto*. I suoi membri, movendosi sempre con ugual cadenza, recitavano all'unisono: *cincirìò pasarò, pasarò aprite le pòrte che passarò*. Questa tiritera veniva proferita un po' prima di presentarsi al cospetto del *pònto* facendo sapere di volerli passare sotto. Coloro che fungevano da *pònto* non concedevano subito via libera, anzi intimando: *alt!* fermavano la marcia del *treno*. La *locomotiva* allora insisteva dicendo: *lasènde pasà!* (lasciateci passare!). Il *pònto* di rimando rispondeva: *e còsa ne darè?* La *locomotiva* pronta, concludeva bruscamente: *el strònso che fe de drìo, ve darò!* A questo punto il *Pònto* lasciava passare tutta la schiera meno l'ultimo componente che veniva trattenuto impedendogli di continuare a giocare.

Il *treno*, pagato il dovuto pedaggio, riprendeva il suo corso. Proferendo in continuazione: *ciuf-ciuf!*, si snodava di nuovo per le calli, piazze e piazzette dei vari rioni di Valle senza un preciso itinerario, senza limiti di tempo da rispettare. Tutto il percorso dipendeva dalla scelta e dalla fantasia della *locomotiva*. I ragazzi che facevano da *pònto* non avevano altro compito che attendere il ritorno del *treno*. Quando la *locomotiva* lo riteneva opportuno si ripresentava, recitando la tiritera di prima, per aver di nuovo libero il passaggio.

Passa e ripassa, alla fin fine la *locomotiva* rimaneva senza seguito e non potendo così pagare il pedaggio richiesto non poteva più transitare sotto al *pònto*. Se voleva ugualmente proseguire non le rimaneva altro che usare la forza. Proferendo: *sfondàndo el pòrton*, cercava di passare sopra-

facendo chi le chiudeva il passo. Se ci riusciva per tre volte di seguito, chi impersonificava la *locomotiva*, poteva considerarsi vincitore.

SPÀDE (M.)

Partecipanti:	da 10 a 20, divisi in due gruppi contrapposti.
Età:	dai 10 ai 14 anni.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	slarghi poco frequentati.
Mezzo:	rudimentali spade lunghe circa un metro, confezionate dai singoli con legni duri (corniolo, frassino o simile). Scudi ricavati da pannelli di imposte in disuso o da <i>covèrci de pignàte</i> (coperchi di pignatte).
Sorteggio:	non necessario.

I ragazzi di una contrada si confrontavano con quelli di un'altra inscenando una finta battaglia a colpi di spada. Ogni gruppo aveva un proprio capo. Prima dello scontro i capi s'accordavano sul luogo e sulla data dello svolgimento. Sempre *de spòì scùla* (dopo la scuola), cioè al pomeriggio.

S'accordavano pure sul modo di condurre la schermaglia. Si poteva farlo imitando le regole della vera scherma oppure si poteva optare per un gioco più pesante, più cruento, quasi senza regole di sorta e che veniva annunciato proferendo la voce: *a fracià* (sfregiare). Nel primo caso si duellava incrociando soltanto le spade guardandosi bene di non colpire direttamente l'avversario. L'intenzione era di spezzare con forti fendenti l'arma dell'altro e non altro. Non sempre però questa regola veniva rispettata. Nella foga della lotta qualche colpo veniva pur dato o ricevuto. Essendo quelle rudimentali spade prive dell'elsa, le dita della mani che tenevano le impugnature, erano spesso esposte a violenti colpi, più volte non intenzionali. Per controbilanciare l'eventuale danno a cui andavano incontro certuni, già prima di usare le spade, pronunciando: *no bati per i dèdi* (non colpire le dita) acquisivano, se venivano colpiti, la facoltà di interrompere il gioco strillando: *brech!*

Fermato il gioco, il capogruppo dell'infortunato doveva però di per-

sona controllare la gravità della lesione dichiarata. Se rilevava soltanto abrasioni superficiali, dopo aver dato tempo al suo gregario di cospargere con la propria urina la ferita riportata, dava il via alla ripresa del gioco che riprendeva il suo corso come se nulla fosse accaduto. Diversamente si agiva se la ferita era tale da poter mettere in dubbio la capacità combattiva del ferito. Poteva escluderlo dal gioco, e lo faceva se considerava il colpito una mezzacartuccia sulla quale si poteva far poco affidamento, oppure interrompere definitivamente il gioco se l'infortunato era uno dei membri più validi della sua squadra.

Indipendentemente da come si sviluppava la schermaglia il fine ultimo del gioco era quello di espellere dal comune "campo di battaglia" la squadra rivale. Il gruppo che era costretto a ritirarsi lo faceva il più lentamente possibile cercando di portarsi in posizioni più idonee per difendersi e per poter organizzare eventualmente un contrattacco arretrando così ancora danno a chi lo incalzava. Gli inseguitori, i più forti, talvolta proprio per questo motivo desistevano di inseguire i nemici fino in fondo temendo di spingersi in posizioni di svantaggio. Ne derivava un'alternarsi di avanzate e ritirate fino a che un gruppo ormai stanco e debilitato non veniva definitivamente espulso dall'area contesa.

Per la vittoria conseguita la contrada vincente menava vanto di fronte a tutti i ragazzi del paese per giorni e giorni, fino al prossimo incontro con un'altra contrada.

SPÀNA (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti.
Età:	dai 5 anni in poi.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	calli e piazze.
Mezzo:	un'assicella di legno (<i>spàna</i>) lunga dai 10 ai 20 centimetri. Monete tante quanti i partecipanti.
Sorteggio:	si gettava una moneta verso una linea tracciata a terra. Chi vi giungeva più vicino era considerato il primo.

Stabilita la somma di denaro da mettere in palio, l'ultimo del sorteggio

lanciava la propria moneta lontano da sé. Il primo lo seguiva tosto cercando di accostare la sua a quella dell'altro. Se la distanza tra le due monete era minore d'una *spàna* lui s'appropriava della posta messa in palio mentre la moneta colpita veniva estromessa dal campo di gioco. Qualora la distanza tra le monete risultava maggiore della lunghezza dell'assicella, ambedue rimanevano a terra ed un terzo ragazzo si apprestava a continuare il gioco.

Questi ora poteva scegliere di accostare la moneta che preferiva. Se per caso, dopo il lancio, la distanza interposta tra la sua moneta e le altre risultava minore della lunghezza della *spàna*, egli aveva il potere di prelevarle ambedue. Se invece la distanza risultava minore solo per una moneta, poteva prelevare solo quella. Gli rimaneva però ancora la possibilità di eseguire un secondo lancio. Se la moneta del terzo cadeva troppo discosta dalle prime, tutte rimanevano a terra ed in campo scendeva un altro concorrente. E così via di seguito.

Più corta era la *spàna* più alta doveva essere la posta messa in palio. Essa era data in uso e custodia all'ultimo sorteggiato. Questi più volte ne approfittava per accorciarla di nascosto, masticando tanto da ridurla da 30 centimetri talvolta fino a 18 centimetri. I più avveduti, paventando tali possibilità, si premunivano portando seco assicelle tarate con la prescritta lunghezza per fare, se necessario, i dovuti eventuali controlli.

SPARÀ (M.)

Partecipanti:	da uno in avanti.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	appresso all'abitacolo della pesa pubblica oppure di fronte al portone antistante il giardinetto della scuola.
Mezzo:	una chiave femmina, uno spago, un chiodo con larga testa e capocchie di <i>fuminànti</i> (fiammiferi).
Sorteggio:	non necessario.

La cavità della chiave veniva riempita con capocchie di fiammiferi che venivano poi compresse con un chiodo al quale era stata mozzata la punta così da renderlo simile ad un stantuffo. La *capèla del ciòdo* (testa del chiodo) doveva avere sempre un diametro superiore al cannello della

chiave. Le cime dello spago, lungo circa 30 centimetri, venivano fissate alle sue estremità.

Messo a punto questo improvvisato arnese, il gioco poteva incominciare. Afferrato lo spago nel mezzo si faceva oscillare avanti – in dietro la chiave lungo il suo asse di fronte ad una parete verticale, liscia e piana. Di norma un muro di pietra o lo stipite di un portone.

Le oscillazioni imposte servivano per calcolare la giusta traiettoria e la forza che si doveva imprimere alla chiave affinché potesse colpire, al momento giusto, con la testa del chiodo la superficie mirata. Quest'ultima non doveva presentare gibbosità di sorta per non deviare l'angolo d'impatto della chiave diminuendone così la forza d'urto necessaria per innescare l'esplosione nel suo interno.

Lo scoppio che ne derivava si manifestava con un botto più o meno rumoroso e basta, ma certe volte accompagnato pure dallo schizzare all'intorno di pezzettini di metallo. Per precauzione, con le chiavi così confezionate, si percuotevano il muro o lo stipite sempre da dietro l'angolo degli stessi. Qualcuno si dilettava da solo, ma sovente più ragazzi si cimentavano in gruppo per valutare, in base all'intensità del botto, chi fra loro fosse l' "armaiolo" migliore.

STÈLA IN MÈJO (M.F.)

Partecipanti:	dai 6 a 12 e più.
Età:	dai 6 agli 11 anni.
Periodo:	tutto l'anno, tranne d'inverno.
Luogo:	in qualsiasi spiazzo sufficientemente vasto.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	chi avrebbe svolto la funzione di <i>stèla</i> veniva scelto usando una delle conte in uso per altri giochi.

Attorno al sorteggiato, la *stèla*, i compagni di gioco si raggruppavano tenendosi per mano così da formare un cerchio. Fatto ciò si mettevano tosto a girare canticchiando:

Cordon cordon de San Francesco

La bela Stela 'n mejo

La fa un salto

Ne seguiva una breve pausa durante la quale chi si trovava nel centro del cerchio doveva spiccare un piccolo salto in alto. Il cerchio in questa fase del gioco non interrompeva il suo moto, ma continuava a girare ininterrottamente. Ne seguiva un girotondo associato ad un continuo alternarsi di frasi seguito da corrispondenti azioni. Ad azione conclusa dal cerchio s'impartiva un'altra ingiunzione: *la n' de fà n'altro*. Nuova breve pausa di recitazione e nuovo salto. Quindi dal cerchio: *la fa la reverènsa*. Dal cerchio si rispondeva con l'inginocchiarsi per un istante: *la fa la penitènsa*. Dal cerchio ancora: *la sèra i òci*. Mentre la *stèla* chiudeva gli occhi, il cerchio concludeva con un: *e la bàfa chi che la vol*. Finita la serie delle frasi d'obbligo il cerchio continuava a girare ancora per una o due volte, mentre la *stèla* rimaneva ferma al suo posto con gli occhi ben chiusi. Quando il cerchio s'arrestava lei, con gli occhi chiusi, ma non bendati, si avviava, con le braccia protese, verso i componenti il cerchio. Allorché s'imbatteva con qualcuno cercava, sfiorandone il volto, di identificarlo. Se ci riusciva ne annunciava il nome. In caso contrario, se rimaneva insicura nel ravvisarne le sembianze, o faceva finta di esserlo perché la persona che le stava di fronte non le era gradita, si spostava di fianco, sempre con gli occhi chiusi, alla ricerca di un volto familiare o più gradito. Quando riteneva di aver riconosciuto il volto di qualcuno che le piaceva, ne dichiarava il nome. La comitiva pronta allora confermava o meno, valida la sua asserzione. Se questa corrispondeva la verità le era permesso di aprire gli occhi e di baciare chi aveva prescelto. Quest'ultima diventava così *stela* e si trasferiva al centro del cerchio che riprendeva tosto a girare attorno a lei recitando le ingiunzioni di prima.

In caso contrario, quando non riusciva a riconoscere il volto che stava esaminando e sbagliava così di dirne il nome giusto, la *stèla* veniva interrotta nel suo procedere con un corale secco *no se vèro*, da parte dei compagni. Questo verdetto la costringeva a rimanere ferma lì dove si trovava. Mentre il cerchio riprendeva a muoversi con uno o due giri, quel tanto necessario per farle perdere orientamento. Appena dopo le veniva concesso di riprendere la ricerca del volto desiderato.

Tutte desideravano fare da *stèla* perché questo ruolo dava la possibilità di baciare, talvolta usando pure sotterfugi, chi si desiderava e poi era vanto comune l'essere stata prescelta come tale fra tutte le altre partecipanti al gioco.

Chi aveva acquistato il gradito impegno di scegliere chi baciare, lo

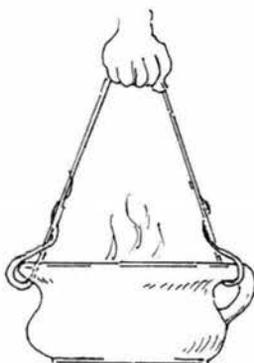
poteva fare, come detto prima, senza essere bendato, ma ad occhi chiusi. I compagni di gioco ben consci che la norma prescritta poteva essere facilmente elusa, di continuo ammonivano la *stèla* con un *nò cucà* ! Se i compagni si accorgevano che questo monito non veniva dovutamente rispettato, con un imperioso: *no vâl! la iò cucà!* (non vale, ha sbirciato!) sospendevano la sua ricerca che poteva riprendere appena dopo che il cerchio si fosse mosso per uno o più giri. Delle volte certune smaniose di venir scelte e bacciate con insistenza sapevano chiedere: *perché no ti me bàfi miò ?!* – *sèmpre la stèsa ti bàfi !!* (perché non baci me?! Baci sempre la stessa!).

Invidie, gelosie, simpatie e chi lo sa ancora quante altre cose si celavano dietro a questo, a prima vista, semplice ed ingenuo gioco. Rare e rari erano quelli che disdegnavano di baciare l'altrui sesso. Non per nulla questo gioco veniva proposto e fatto molto spesso e volentieri.

STÈLE (M.) (*Vedi Dis. - 16*)

Partecipanti:	da 1 a 4-5 e più.
Età:	dai 6-7 ai 12 anni.
Periodo:	inverno. Dal pomeriggio inoltrato a tarda sera.
Luogo:	nella periferia, lungo le <i>mafère</i> (muriccioli a secco) dove si rinvenivano più facilmente sterpi, erba secca ed eventualmente anche edera secca.
Mezzo:	un orinale (<i>ruminàl</i>) in disuso a testa. A questo coso era applicato un filo di ferro le cui estremità erano fissate, una al manico del recipiente e l'altra inserita in un foro fatto sull'orlo dello stesso ma in posizione diametralmente opposta. Si otteneva così un manico aggiuntivo (<i>Dis. - 16</i>).
Sorteggio:	non necessario.

Riposto nel *ruminàl* tutto quello che si riteneva potesse ardere, i ragazzi ne accendevano il contenuto. Agguantando quindi l'orinale modificato per il manico di filo di ferro lo facevano roteare, con forza dal basso verso l'altro, affinché il fuoco prendesse vigore, anzi si ravvivasse ancora di più. Nel contempo si davano a scorrazzare per tutto il paese, con



Dis. 16 – *Stèle*: adattamento di un orinale a guisa di turibolo.

frequenti sortite in periferia dove sapevano di trovare sempre qualcosa da aggiungere al fuoco. L'edera secca era la più ricercata perché le sue braci duravano più a lungo.

Correndo e roteando in continuo l'orinale modificato, sprigionavano allegri sciami di vivide scintille che a tarda sera sembravano stelle filanti, quasi parti integranti di un suggestivo pirotecnico scenario proiettato nel cielo ormai buio. La spossatezza per il lungo correre o la mancanza di ché aggiungere al fuoco, decretavano la fine del gioco.

Nota: Altro nome per lo stesso gioco: *šbrònse en' tel bucàl*.

STRÌGHE (M.F.)

Partecipanti:	senza limite di sorta.
Età:	dagli 8 ai 20 anni. Talvolta pure qualche anziano.
Periodo:	la sera tra il 23 ed il 24 giugno (festività di S. Giovanni Battista).
Luogo:	di norma sulle <i>crošère</i> (crocivie del paese).
Mezzo:	cataste confezionate con <i>romàse</i> (frasche), con gambi rinsecchiti di mais, talvolta con cespi d'erba aromatica: <i>tòma</i> (perpetuino d'Italia) ed altri rifiuti combustibili. Al vertice di ogni catasta

Sorteggio: veniva collocato un fantoccio fatto con stracci che doveva impersonificare la *strìga* (strega).
non necessario.

Alla sera si dava fuoco alle cataste allestite durante il giorno. Dopo che il fuoco aveva già divorato parte del falò, *strìga* compresa, i più arditi si apprestavano a saltare oltre alle braci e alle fiamme rimaste, proferendo ad alta voce: *sàlta le strìghe*. I salti si susseguivano veloci, senza interruzione e senza ordine, partendo da qualsiasi angolo dello spazio circostante. Il correre era così veloce che chi spiccava il salto, più volte, non potendo con precisione calcolare l'ampiezza del balzo, cadeva tra le braci. Altre volte causa il fumo che si sprigionava dal materiale incombusto, non potendo vedere cosa avesse di fronte a sé, più d'uno finiva con lo scontrarsi con il compagno proveniente dalla parte opposta. Ne conseguiva la caduta di entrambi nel mezzo del rogo da cui prontamente, con un guizzo, ne uscivano, ma non tanto lestamente da non riportare ustioni di vario grado agli arti inferiori e peluria bruciacchiata in varie parti del corpo.

Va ricordato che fino a non tanto tempo fa tutti i ragazzi, sia d'estate che d'inverno, portavano solo calzoncini corti. Il mostrare coraggio ed abilità nel saltare oltre ai fuochi al cospetto di chi stava a giudicare, comportava spesso un bel numero di bruciacchiature che rimanevano come cicatrici, imperituri ricordi delle bravate di gioventù.

Note: a Dignano, per ovviare almeno in parte a questi inconvenienti, poco discosta dal falò, veniva posta una tinocchia ricolma d'acqua nella quale brevemente sguazzavano, per inzuppare gli abiti, gli "atleti" di turno. Nelle altre località della penisola questo stesso gioco, o usanza che dir si voglia, è ricordato con l'espressione: *fògo de San Giovanni* (fuoco di San Giovanni).

Se il nome è diverso le modalità di gioco rimangono pur sempre simili, eccezion fatta per le borgate di Valle d'Istria e Gallesano. Solo in queste località al vertice della catasta veniva sempre riposta la *strìga* per essere bruciata.

Anche se diverse per nome e composizione, ambedue le versioni traggono origine da uno stesso lontano evento o tradizione. A Valle d'Istria si tramanda ancora che la *strìga*, donna per antonomasia malvagia e cattiva, non simboleggiasse altro che Salomè, colei che danzò, levandosi,

uno ad uno, ben sette veli, al cospetto di Erode Antico per avere in cambio da lui, recisa su un piatto d'argento, la testa di San Giovanni il Battista. La richiesta le fu esaudita. Questo turpe fatto viene ricordato dalla Chiesa cristiana il 24 giugno. Nella nostra località questa ricorrenza veniva celebrata con il gioco ricordato con la voce *strìghe*, scordando di nominare il fuoco usato per bruciarle. Nelle altre, la stessa festività era ed è tuttora ricordata come *fògo de San Giovanni* scordando il fine per il quale si dava fuoco alla catasta.

SÙCA (M.)

Partecipanti:	senza limite preciso.
Età:	dai 12 ai 18 anni.
Periodo:	all'inizio di novembre in concomitanza con la ricorrenza dei giorni dedicati al ricordo dei defunti.
Luogo:	negli angoli più bui delle contrade.
Mezzo:	una <i>sùca barùca</i> (zucca usata quale mangime per gli animali) ed una comune candela.
Sorteggio:	non necessario.

All'inizio di novembre, quando il giorno si faceva sempre più corto e la sera incombeva sempre più triste, i ragazzini più spavaldi usavano delle zucche ben mature per farne spauracchi atti ad incutere spavento alle ragazzine ed ai bambini più piccini.

Scelta la zucca più idonea, la scoperchiavano recidendone la parte superiore sotto al peduncolo e ne svuotavano il contenuto. Su una porzione di parete si incidevano delle aperture che congiungevano l'esterno con il vano interno. Due fatte a forma di mandorla, erano poste, l'una poco distante dall'altra, su una linea orizzontale. Una terza a forma di pera, si trovava posizionata in perpendicolare sotto le prime. Ancora più in basso veniva praticata una quarta apertura a forma di mezza luna posta parallelamente alle prime due.

Tutto l'insieme assumeva la sembianza di un approssimativo e grottesco teschio. Per creare all'intorno un'atmosfera ancora più lugubre si poneva nel vano della zucca una candela accesa. La luce tremolante che

fuoriusciva dalle finte orbite dava l'impressione di aver di fronte a sé qualcosa di innaturale, di tetro che riusciva ad incutere apprensione e timore ai più piccini.

Per meglio comprendere l'atmosfera che si veniva così a creare, va ricordato che ai tempi quando era in uso questo gioco, le storie di fantasmi e morti risuscitati facevano parte della credenze indiscusse di gran parte della popolazione, adulti compresi. Da ricordare ancora che l'illuminazione degli agglomerati umani non era quella di oggi e vaste zone dell'abitato rimanevano sepolte nel buio più profondo.

Tutto ciò contribuiva a creare un ambiente saturo di superstizioni dove anche l'irreale poteva essere accettato come realtà. Per questo motivo le zucche venivano poste su sporgenze di qualche muro negli angoli più oscuri delle calli. Il fine ultimo era quello di intimorire i passanti.

Prima di coricarsi un gruppo di ragazzi, i più coraggiosi, scorrazzando per tutto il paese, facevano la cernita di tutte le zucche esposte proclamando vincente quella che, a loro giudizio, riusciva ad incutere maggior spavento.

SÛRLO (M.) (*Vedi Dis. – 17*)

Partecipanti:	gioco sia individuale che di gruppo.
Età:	dai 6 ai 14 anni.
Periodo:	tutto l'anno eccezion fatta per i mesi invernali.
Luogo:	strade o piazze ben lastricate.
Mezzo:	una frusta ed un <i>sùrlo</i> (trottola) a persona.
Sorteggio:	non necessario.

Chi si diletta da solo non era tenuto a rispettare regola alcuna. Il gioco terminava quando chi lo praticava si stancava di far girare la trottola. Quando si giocava in gruppo si sceglieva tra i presenti impossibilitati a giocare, perché privi di *sùrlo*, un arbitro con il compito di dare il via alla gara e di escludere dalla contesa chi commetteva qualche fallo.

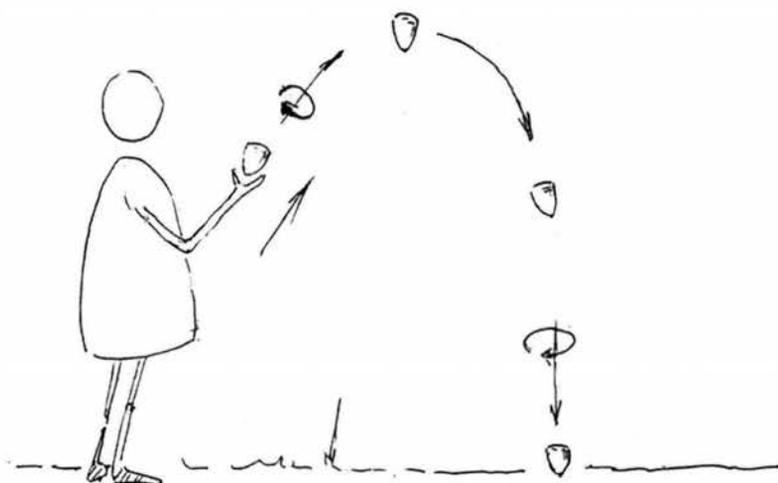
Al via tutti, nello stesso istante, imprimevano alla propria trottola un veloce moto rotatorio. Questo moto veniva poi sostenuto con reiterate e ben dosate sferzate date con fruste di varia natura. Vinceva chi riusciva a far girare il proprio *sùrlo*, senza farlo mai cadere, il più a lungo possibile.

Coloro che già all'inizio, o durante la gara, non riuscivano a dare alla trottola la spinta necessaria per non farla cadere a terra, venivano esclusi dalla competizione. Per non rimanere semplici spettatori gli esclusi allora si riunivano in un gruppo a parte (quasi una specie di squadra di serie B), continuando a giocare tra loro, aspettavano che i compagni (di serie A) terminassero il gioco per unirsi a loro, pari grado, nella contesa successiva.

Il saper imprimere il primo giusto impulso rotatorio alla trottola, senza farla cadere, era determinante e richiedeva maggior perizia di quella necessaria per sostenere poi la rotazione (Dis. - 17).

Tre erano le tecniche usate per imprimere al *sùrlo* l'iniziale moto rotatorio:

- 1) i più piccini e meno esperti prendevano tra le palme delle mani gli orli della base del *sùrlo* tenendolo appoggiato con il vertice al suolo. Spostando con uno strattone contemporaneamente le mani in senso opposto si riusciva ad imprimergli un moto sufficiente per farlo girare libero sul suo vertice.
- 2) I più grandicelli, dopo aver posto il vertice del *sùrlo* a terra, lo prendevano alla base tra il pollice ed il dito medio d'una stessa mano. Facendo scattare le dita in senso contrario, imprimevano alla trottola la necessaria forza di rotazione necessaria per farla girare su se stessa.



Dis. 17 – Schizzo raffigurante uno dei modi usati per imprimere un moto rotatorio al *sùrlo*.

- 3) I più esperti si esibivano in “virtuosismi”. Per dare al *sùrlo* il necessario moto rotatorio non usavano poggiarlo al suolo, ma, presolo per il vertice tra il medio ed il pollice, volgevano la sua base verso l'alto. Facendo scattare le dita in senso inverso gli imprimevano quindi, liberandolo nel contempo in aria, una rotazione tale che avrebbe mantenuto anche dopo essere ricaduto a terra.

I “campioni”, oltre a far partire la trottola da posizioni più o meno alte, riuscivano talvolta ad imprimerle una spinta tale da farle descrivere in aria, prima che ricadesse a terra, un'elegante traiettoria a campana. Il moto rotatorio che faceva star ritta la trottola si esauriva ben presto se non veniva suffragato con altra energia trasmessale con ben dosati e ritmati colpi di frusta. Supponendo che a giocare non sia un mancino, usando le prime due tecniche, la frusta poteva imprimere alla trottola solo un moto rotatorio in senso orario. Diverso era il caso quando la trottola veniva fatta girare dopo esser stata presa per il vertice. Con questa tecnica essa acquistava un moto antiorario. I colpi invece per mantenere il suo girare (dati sempre con la stessa mano che le aveva impresso il primo movimento) la facevano roteare in un unico senso possibile: in senso orario. Per invertire questa diversità di moto, chi aveva scelto questa tecnica doveva usando ulteriore destrezza attendere che la trottola esaurisca il moto iniziale ed un attimo prima che si rovesciasse a terra, quando era quasi ferma, intervenire con un preciso e ben assestato colpo di frusta tale da poterle imprimere un moto rotatorio contrario al precedente.

Note: Ognuno si confezionava da sé sia la frusta che la trottola. La trottola (in gergo: *sùrlo*, ma *sprèto* se si trattava di una piccola trottola) consisteva in un cono iperbolico rovesciato di legno con una base di 3-4 cm. di diametro. L'altezza, in rapporto al diametro, variava dai 4 agli 8 cm. Al vertice di norma veniva posta una brocca da scarpa per evitare l'usura della trottola diminuendone l'attrito con il suolo.

La base della trottola veniva di regola dipinta con colori sgargianti disposti a cerchi concentrici oppure a settori, a raggiera. Pure la parete del cono veniva spesso dipinta a zone parallele, dalla base fino a metà altezza dal vertice.

Al centro della base più volte veniva fatto un piccolo incavo conico. Le trottole così trattate erano dette: *tabachère*. Erano più apprezzate perché era molto difficile, con un unico coltellino che si poteva avere a

disposizione, fare un incavo regolare. Se questi non risultava centrato alla perfezione provocava un sbilanciamento al moto rotatorio della trottola. Osservando la base in rotazione si notava subito un'irregolare rimescolio di colori. Si formavano delle sbavature che, in base alla loro grandezza, rivelavano il grado di imperfezione del manufatto. Quando i colori ruotando non si sovrapponevano, rimanevano nitidi, si poteva essere certi che la trottola era ben bilanciata e più maneggevole. Era considerata perfetta. Quella invece che girando creava alla base delle sfilacciate cromatiche era declassata e menzionata come trottola che: *la fa cavèi!*.

La frusta (in gergo *scuriadìn*) era formata da una *màsa* (una bacchetta dalla grossezza di un dito lunga circa 70 cm. con ad un'estremità un ingrossamento e da una *corèa* (lunga e stretta striscia di pelle) legata con tre particolari nodi ad un incavo inciso a ridosso dell'ingrossamento. Talvolta al posto della *corèa* si usava una semplice cordicella oppure un laccio di scarpone da lavoro.

Con questo coso si *sfrecciàva*, ovvero si colpiva la trottola.

TAIÀ (M.F.)

Gioco in tutto simile al gioco del PÌNDOLO, con la variante che ora un membro qualsiasi della compagnia poteva correndo, in un qualsiasi momento, intersecare la traiettoria che congiungeva la rincorsa dal rincorrente. Chi ci riusciva, senza venir agguantato dall'inseguitore, proseguiva la sua corsa costringendo con questa azione quest'ultimo a desistere dal rincorrere il primo fuggitivo. Doveva all'istante cambiare rotta mettendosi a rincorrere l'intruso. In caso contrario se veniva soltanto sfiorato, da fuggitivo diventava inseguitore ed il gioco continuava senza interruzione di sorta.

Le nuove linee di corsa potevano venir intersecate in continuo da qualsiasi altro membro della compagnia. Lo scopo di queste continue interruzioni di percorso era quello di venire incontro, di aiutare i compagni meno lesti e di rendere più imprevedibile ed interessante il gioco stesso. Questi finiva quando ormai tutti erano stanchi e stufi di rincorrersi a vicenda.

TIRAGHI AL ME' ÒVO (M.F.)

Partecipanti:	una ragazzina o una giovane con 5-6 ragazzi o giovani.
Età:	dai 10-12 anni ai 25.
Periodo:	durante le festività pasquali.
Luogo:	sotto la <i>lòfa</i> (loggia)
Mezzo:	un uovo sodo e tante monete quanti erano i partecipanti al gioco.
Sorteggio:	non necessario.

Il gioco consisteva nel riuscire a centrare, a conficcare con un lancio preciso una moneta nell'uovo sodo messo in palio. Le monete usate potevano essere di diverso conio, ma prima d'iniziare a giocare, di comune accordo, indipendentemente dal loro valore reale, se ne fissava uno unico per tutte.

Concordate queste modalità la fanciulla o la giovane di turno poneva un uovo sodo nella sua *travèrsa* (grembiule) protesa con ambo le mani innanzi a sé. L'uovo così riposto ora veniva fatto traballare con più o meno forti scossoni. L'intensità degli impulsi trasmessi al grembiule dipendeva dalla maggiore o minore simpatia che la ragazza (o signorina) nutriva per chi effettuava il lancio. Nel primo caso il grembiule veniva scosso il minimo possibile, onde permettere un colpo sicuro, nell'altro il massimo, per impedirlo. Si trattava di una velata forma di corteggiamento.

Se dopo il lancio la moneta rimaneva conficcata nell'uovo, questo diveniva proprietà di chi l'aveva centrato. In caso contrario era la detentrica dell'uovo ad incassare il corrispondente valore prima pattuito per ogni moneta.

Talvolta, prevedendo che nessuno del gruppo, che si apprestava a giocare, le sarebbe stato particolarmente simpatico, qualche ragazza più scaltra si preparava in anticipo. Praticava un piccolo foro sul guscio dell'uovo, ne svuotava il contenuto e lo riempiva con cera fusa. In un uovo così trattato nessuna moneta poteva penetrare. In tal modo lei si beffava dei compagni non graditi guadagnando nel contempo qualche soldino. Per eludere queste eventualità, certi ragazzi limavano il bordo delle monete onde renderlo più tagliente così da poter intaccare il guscio anche se l'uovo era ripieno di cera.

TIRAGHI AL ÒVO (M.)

Partecipanti:	da 2 in avanti
Età:	dai 8-10 fino ai 25.
Periodo:	durante le festività pasquali.
Luogo:	appresso allo spazio prospiciente i gradini delle chiesa o di qualche altra casa.
Mezzo:	un uovo sodo e tante altre monete quanti erano i partecipanti alla prova.
Sorteggio:	chi metteva in palio un uovo sodo, invitava gli altri a colpirlo.

L'uovo sodo, più volte tinto in verde o rossiccio perché cotto con gusci di cipolla oppure foglie di ortica, veniva appoggiato su un gradino. A turno, con il lancio di una moneta, gli sfidanti cercavano di centrarlo.

Il lancio veniva effettuato da una distanza stabilita in rapporto al peso della moneta usata, cioè in base al suo valore. Più la moneta pesava minore era la distanza e viceversa. Chi da più lontano gettava il proprio soldo aveva minor probabilità di vincita, ma la perdita in valore assoluto era minore perché minore era il valore della moneta perduta. Al contrario, chi effettuava il lancio da vicino aveva maggior possibilità di far centro e vincere ma, se oltre a colpirlo, non riusciva a far penetrare la moneta nell'uovo, perdeva di più. Per vincere infatti si doveva colpire l'uovo in tal modo che la moneta scagliata rimanesse infissa in esso. Chi riusciva in questo intento si appropriava dell'uovo; se la moneta pur colpendolo, scivolava via, finiva in tasca al proprietario dell'uovo.

Nota: Certuni usavano il trucco di far bollire l'uovo in acqua molto salata perché era convinzione comune che l'uovo così trattato acquistasse maggior durezza e che quindi fosse più difficile perforarne il suo guscio.



Foto 11 – Slargo tra il campanile e la chiesa dedicata a S. Elisabetta e S. Giuliano, fulcro del rione Ièjfa (A. Mirković)

TÌRAGHI (M.)

- Partecipanti: da 2 in avanti.
Età: dai 5 anni in poi.
Stagione: tutto l'anno.
Luogo: all'aperto di fronte ad un muro liscio o ad uno scalino.
Mezzo: una moneta a testa ed una unica usata come bersaglio.
Sorteggio: si gettava una moneta il più vicino possibile ad una linea segnata a terra. Chi riusciva ad avvicinarsi di più apriva il gioco.

Il gioco veniva fatto cercando di colpire con una moneta un'altra appoggiata ad un adeguato sostegno. Prima di iniziare il gioco, di comune accordo, si stabilivano delle norme alle quali ci si doveva attenere con rigore: la grandezza ed il valore della moneta usata quale bersaglio, la distanza minima da dove era permesso di colpirla, il valore della posta messa in palio che non doveva sempre corrispondere al reale valore della moneta usata a tale scopo.

Fatto ciò, l'ultimo sorteggiato poneva la propria moneta al posto stabilito inclinandola con un angolo di circa 45 gradi così da rendere più difficile, se colpita, il suo rovesciamento. Dalla distanza concordata il primo lanciava verso il bersaglio la sua moneta, non aveva importanza quanto fosse grande, cercando di colpire l'altra facendola cadere in posizione orizzontale. Solo così poteva vincere la posta.

Se la posta concordata era inferiore al valore della moneta bersaglio, chi faceva centro non teneva conto di ciò e se ne appropriava liberamente. Facendo cilecca doveva invece pagare solo il valore della posta stabilita. Chi vinceva però era costretto a porre, quale bersaglio, una moneta di ugual valore. Se si decideva di cambiare la moneta bersaglio si dovevano pure cambiare la distanza da dove si effettuava il lancio ed il valore della posta. Se si aumentava la posta si doveva allora diminuire la distanza.

Quando la posta veniva fissata uguale al valore reale della moneta-bersaglio, la distanza richiesta si riduceva al minimo e chi proseguiva nei lanci doveva giocare a *pèi d'ùro*, cioè a piede rigido senza la possibilità di flettere né caviglie, né ginocchia.

Il gioco terminava quando non c'erano più monete libere in circolazione.

TOMBOLA (M.F.)

Partecipanti:	da 3 in avanti.
Età:	dagli 8 anni fino alla vecchiaia.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	per le calli o piazze nei mesi estivi, nelle case in quelli invernali.
Mezzo:	un cartellone (<i>tombòlon</i>), un numero di cartelle maggiore dei partecipanti al gioco. Novanta dischetti di legno con segnato su ognuno un nume-

Sorteggio: ro dall'uno al novanta. Un sacchetto di tela. chi estraeva dal sacchetto il numero più alto aveva il diritto di tener banco, di dirigere la tombola.

Il gioco era uguale a quello che si giocava nelle altre località. Certi numeri venivano annunciati con espressioni particolari:

- 1 = *el binbìn del Bruno*
- 2 = *i pài*
- 33 = *ani de Cristo re*
- 90 = *el nonù oppure el più vècio*

TRÌA (M.F.) (*Vedi Dis. - 18*)

Partecipanti: da 2 in più.
 Età: dai 6 ai 14 anni.
 Periodo: primavera ed autunno.
 Luogo: un lastricato (*salifo*) o una superficie piana di terra battuta.
 Mezzo: una moneta di ugual valore a testa ed un quadrato (*trìa*), diviso con due rette intersecate formanti quattro quadrati minori, tracciato a terra, nell'area scelta per giocare. Per segnare la *trìa* sulla nuda terra si usava un oggetto qualsiasi. Se invece lo stesso disegno veniva fatto su lastre di pietra, si usava a questo scopo un tizzone spento (*fregòn*) oppure un pezzo di cotto (*Dis. - 18*).
 Sorteggio: tracciata la riga (*riço*) sul terreno i partecipanti al gioco, da una concordata distanza, gettavano le loro monete il più vicino possibile ad essa. Chi riusciva in questo intento dava inizio al gioco.

Raccoglieva le monete dei compagni e le gettava tutte assieme verso la *trìa*. Le monete che cadevano nel suo interno, senza sfiorarne i bordi né i lati dei quadrati con i quali era suddivisa, divenivano proprietà sua. Nel fortuito caso che tutte le monete venissero a cadere nell'area della *trìa* senza toccare i bordi, lui si impossessava di tutte le monete in campo ed il

gioco riprendeva dopo un altro sorteggio. In caso contrario il primo del sorteggio continuava il gioco. Dopo aver prelevato tutte le monete che non erano venute a contatto con i margini della *trìa*, cercava con un colpo secco d'indice, flesso ad uncino e posto raso a terra, di spingere le rimaste fuori dall'area circoscritta, nel suo interno. Se ci riusciva, se ne impadroniva, altrimenti, anche se la moneta in causa sfiorava appena, appena un bordo della *trìa*, doveva abbandonare il gioco passando la mano a chi nel sorteggio si era piazzato secondo. Se pure costui non riusciva a porre la moneta nella *trìa*, subentrava in gara il terzo e così di seguito fino a che tutti non ci avessero provato. Nel caso che pure l'ultimo della schiera non riuscisse a piazzare tutte le monete nel vano della *trìa*, il primo del sorteggio riacquistava la possibilità di riprendere il gioco.

Nota: qualora con il primo lancio delle monete queste si fossero sparpagliate troppo lontano dalla *trìa*, il primo sorteggiato, reputando che non sarebbe riuscito a collocare moneta alcuna nel posto giusto, cercava il modo di rendere ciò difficile al suo successore.

Pertanto invece di spingere la moneta il quanto più possibile vicina alla *trìa*, le imprimeva una spinta così lieve da farla spostare di ben poco. In tal modo perdeva la mano, ma lasciava immutata la situazione in campo. Il successore naturalmente si comportava nella stessa maniera. Alla fin fine questi brevi, ma ripetuti, spostamenti portavano giocoforza la moneta sempre più vicino alla *trìa*. A questo punto qualcuno si azzardava a rischiare il lancio decisivo. Se non ci riusciva, tutto di guadagnato per il suo successore.

TRÌA CU' CIÒDO (M.F.)

Partecipanti:	da 2 a 4, non di più.
Età:	dai 8 ai 14 anni.
Periodo:	primavera ed autunno.
Luogo:	su qualsiasi piano di terra liscia e molle.
Mezzo:	un chiodo lungo dai 8 ai 12 centimetri.
Sorteggio:	da una distanza prestabilita tutti lanciano lo stesso chiodo verso una retta tracciata a terra. Chi riusciva a piantare il chiodo più vicino ad essa iniziava il gioco.

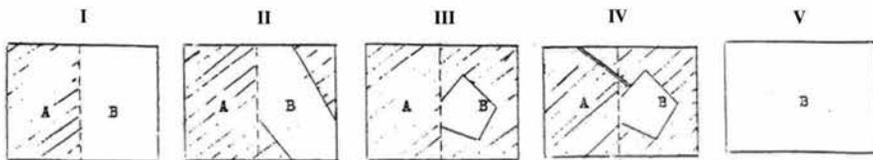
Prima di iniziare il gioco si segnava a terra una figura quadrangolare di circa 40 cm. di lato, suddivisa in due, tre o quattro sezioni tutte uguali. Il capo-gioco sceglieva l'area, la sezione che voleva, e da una determinata distanza si approntava a gettare il chiodo in un'area non sua, cercando di farlo penetrare saldamente nel suolo. Nel compiere questo gesto assumeva una posizione particolare detta, dai ragazzi di Valle d'Istria: *'n cucù*, cioè si poneva accoccolato con il busto proteso in avanti.

Se dopo il lancio il chiodo rimaneva infisso nel terreno, si misurava l'angolo che questi formava con la superficie del suolo. La misura veniva presa con le dita poste orizzontalmente tra il chiodo e la terra. In precedenza si era stabilito quale doveva essere il numero minimo di dita che poteva considerare ancora valido il lancio. Se l'angolo risultava inferiore all'accordato, chi aveva effettuato il lancio perdeva la mano che passava a chi si era piazzato secondo nel sorteggio. In caso contrario si divideva l'area contesa e lui proseguiva nei suoi lanci. Il proprietario dell'area divisa decideva però di quale parte privarsi e quale trattenere per sé. Cercava di liberarsi del terreno più molle trattenendo, anche se meno vasta, l'area più sassosa. In essa sarebbe stato sempre più difficile far penetrare alcunché.

Chi, lancio dopo lancio, riusciva ad ingrandire la propria area, giocoforza riduceva la superficie di un'altra. Se i campi dei contendenti erano adiacenti, e quasi sempre lo erano, la posizione ceduta più volte si poteva trovare a ridosso dell'area di chi l'aveva acquisita. In questo caso si cancellava la linea che le divideva. Così un'area inglobava parte dell'altra senza crearne delle nuove.

Quando la larghezza massima del campo perdente veniva ridotta a meno di quattro dita, oppure quando la sua area diventava più stretta di quella di un tacco da scarpa, il suo possessore veniva eliminato e ciò che rimaneva del suo campo veniva inglobato in quello del vincente. Chi stava perdendo terreno cercava di perderlo in tal maniera che la porzione che gli rimaneva venisse ad essere circondata completamente dall'area dell'avversario. Se ci riusciva questa porzione di terreno prendeva allora il nome di *ifola*. Il terreno che intenzionalmente era riuscito a conservare era la parte più sassosa di tutto il suo campo. Ciò dava a sperare che l'avversario alla fin fine non riuscisse più ad affondare il chiodo nel terreno della sua area e di conseguenza perdesse la mano.

Il perdente di poc'anzi, ora con un lancio solo, poteva impadronirsi di tutta l'area dell'avversario. Ciò avveniva quando il nuovo possessore del



Dis. 18 – Raffigurazioni di alcune fasi di gioco della *Tria*.

I = I rivali "A" e "B" nelle rispettive aree

II = Prime vincite di "A"

III = Altre conquiste di "A"; "B" ridotto a sola *ifola*

IV = "A" perde la mano, ne approfitta "B" con un lancio solo

V = ... conquista tutto il campo di "A"

chiodo riusciva a piazzarlo nell'area dell'altro in modo tale che la retta, passante per il suo punto di contatto con il suolo e seguente il senso della sua inclinazione, arrivasse a congiungere il perimetro dell' *ifola* con quello della *tria*.

Nota: lo stesso gioco a Pisino era conosciuto con il nome di: *mòndo*, perché la superficie delle aree contese erano racchiuse, non in un quadrilatero, bensì in un cerchio diviso in solo due parti uguali. Due soli erano pertanto i contendenti in lizza.

In quella borgata come mezzo non si usava un chiodo bensì un temperino o altra arma da taglio. Questa pratica era vietata a Valle d'Istria per antica legge e tradizione, mentre a Pisino l'amministrazione asburgica l'aveva tollerata da sempre. Cambiati i tempi nessuno si premurò poi di vietarne l'uso.

Nello schema riportato si può vedere come, con un solo lancio, chi era ridotto a disporre di un' *ifola*, per quanto piccola, poteva capovolgere la situazione in campo e vincere la contesa.

Quando al gioco partecipavano 3 o 4 membri questa eventualità era molto rara perché chi perdeva la mano la doveva passare a tutti in ordine di sorteggio.

UNO MONTA LA LUNA (M.)

Partecipanti:	da 3 in poi.
Età:	dai 6-7 fino ai 12-14.
Periodo:	tutto l'anno.
Luogo:	per le calli di tutte le contrade.
Mezzo:	un <i>liso</i> (ciottolo di spiaggia) o un fazzoletto.
Sorteggio:	senza regola fissa si sceglieva chi doveva fare da <i>cavalina</i> (cavallina).

Il gioco consisteva in una serie di salti e frasi da pronunciare saltando oltre al dorso di un compagno, la *cavalina*, che appoggiando le mani sulle ginocchia, fletteva il capo e la schiena badando di inarcare quest'ultima il più possibile verso l'alto. I salti si effettuavano di lato in veloce sequenza appoggiando nel far ciò le mani sul dorso sottostante. Durante il salto, chi saltava, proferiva una frase che doveva essere ripetuta, senza errori, da tutti coloro che saltando si apprestavano a seguirlo. Conclusa la prima serie si dava corso subito alla seguente pronunciando però altre frasi. Nel corso di certi salti si dovevano compiere pure delle ben precise mosse che rimanevano però invariate durante tutte le serie di salti.

Le frasi proferite e le mosse eseguite durante la serie di salti erano le seguenti:

I - *Uno monta la luna*

II - *Due monta il bue*

III - *Tre monta la figlia del re*

IV - *Quattro raccoglie il frumento*

Durante la fine del salto si doveva, arrivando a terra, fare il gesto di raccogliere con la mano dell'erba o almeno di toccare con essa la terra.

V - *Quinto culàta*

Chi saltava doveva sfiorare con il deretano la schiena del prono.

VI - *Gingèta*

Saltando si doveva dare un forte colpo con le mani sul dorso dell'altro.

VII - *Settimo pìrole*

Durante il salto chi lo eseguiva doveva col tallone colpire il deretano dell'altro.

VIII - *Ottavo culàta e pìrole*

Il saltatore, oltre a sfiorare con il proprio deretano la schiena dell'avversario, doveva cercare di toccarlo pure con il tallone.

IX - *Nove fa bel tempo se non piove* - salto libero.

X - *Dieci si mangia la minestra di pasta e di ceci* – Idem.

XI - *Accidenti a d'ùti i pùlesi* – Idem.

XII - *Dodici per quatro volte si piega il giuoco mùto – mùto – mùto.*

XIII – XIV – XV – XVI

Durante questi ultimi salti nessuno doveva proferire parola di sorta.

XVII - *Finalmente siamo arrivati in partenza.*

XVIII - *Diciotto mentre che passo el capelin te lo tiro.*

Chi saltava imitava con le mani il ghermire del gatto. In una frazione di secondo afferrava la camicia del prono, la tirava a se rilasciandola all'istante mentre proseguiva nel salto.

XIX - *Diciannove mentre che passo il capelin te lo lascio.*

Chi saltava batteva con forza le mani sul dorso del compagno lasciando nel contempo sulla sua schiena la propria berretta. Qualora ne fosse privo poteva sostituirla con un fazzoletto annodato più volte su se stesso. Se i partecipanti al gioco non erano molti, tutto si poteva svolgere senza intoppi. In caso contrario le numerose battute sulla schiena, che doveva subire il sottoposto ai salti, potevano sfiancarlo tanto da farlo stramazzone a terra.

XX - *Venti mentre che passo il capelin me lo prendo.*

Chi saltava doveva ghermire la berretta rimasta sulla schiena dell'altro, ma prima di far ciò doveva posare ambedue le mani sul dorso del compagno.

XXI - *Ventùn slàncio.*

Chi effettuava quest'ultimo salto prendeva la rincorsa comprimendo con una mano un *liso*, talvolta un fazzoletto annodato, sulla fronte.

Correndo verso la *cavalina*, un momento prima di spiccare il balzo abbassava la mano perché con ambedue doveva far fulcro sulla schiena del compagno. Nel breve lasso di tempo che intercorreva tra il liberare il sasso e l'appoggiare le mani sul dorso da superare, imprimeva al sasso, flettendo con scatto il capo in avanti, un'ulteriore spinta con lo scopo di proiettarlo il più lontano possibile.

Certuni, i più agili ed esperti, non tenevano fisso il sasso con la mano alla fronte, ma lo portavano, tenendo il capo sollevato il più possibile,

libero in equilibrio. Essendo questo l'ultimo salto della serie, dalla distanza raggiunta con il lancio del sasso si giudicava chi nel proseguire il gioco avrebbe dovuto fare da *cavalina*. Chi lo gettava il meno lontano, doveva subire i salti dei compagni. Se durante i salti qualcuno sbagliava di preferire la frase giusta o sbagliava nell'eseguire la mossa richiesta dalla regola del gioco, doveva prendere il posto della *cavalina* mentre il gioco riprendeva dall'inizio senza tener conto dei salti effettuati in precedenza.

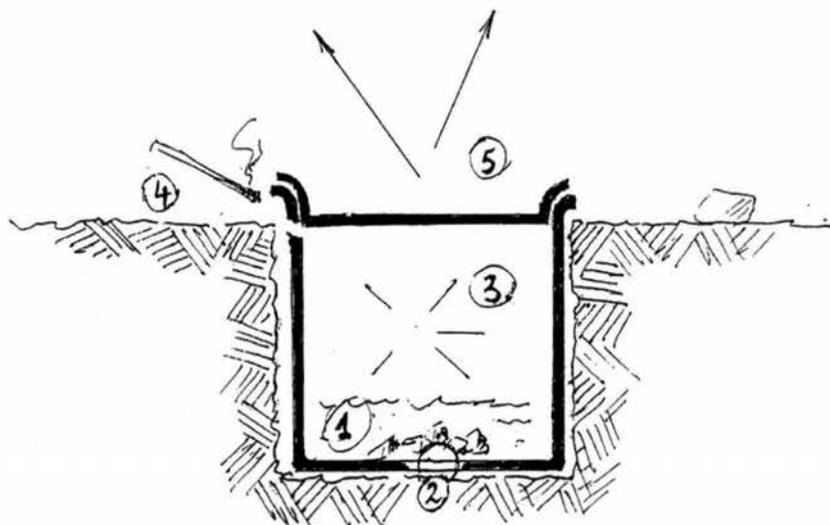
VAJĚTI (M.) (*Vedi Dis. - 19*)

Partecipanti:	due o più ragazzi.
Età:	dai 10 ai 14 – 15 anni.
Periodo:	autunno, inverno.
Luogo:	su un qualsiasi terreno smosso lontano dall'abitato.
Mezzo:	un barattolo di latta con coperchio a chiusura ermetica. Sulla parete del barattolo, poco sotto all'orlo della sua apertura, veniva praticato un piccolo foro. Acqua e pezzi di carburo.
Sorteggio:	non necessario.

Nella terra si praticava un incavo (*vòga*) ampio tanto da poter contenere un barattolo di corrispondente volume. Il barattolo si riempiva a metà con acqua alla quale venivano aggiunti dei pezzetti di carburo sottratti a chi usava lampade ad acetilene. Chiuso l'insieme, il barattolo veniva posto nella fossetta preparata prima. L'intercapedine tra il barattolo e la terra circostante veniva riempita con terra compressa lasciando libero solo un pertugio all'altezza del foro (*Dis. - 19*).

Durante questa operazione il carburo a contatto con l'acqua generava un gas altamente infiammabile: l'acetilene. Appena si accostava al foro un fiammifero acceso il gas s'accendeva e dilatava tanto da provocare uno scoppio che proiettava con forza il coperchio verso l'alto.

Maggiore era il fragore dello scoppio e più alta la traiettoria del coperchio, maggiore era il merito di chi aveva confezionato quel marchingegno. Ciò spingeva certuni, aumentando la dose di carburo, a rischiare troppo. Non pochi riportavano lesioni di varia natura a causa dell'errato



Dis. 19 – *Vafeti*: sezione del barattolo infisso in terra ove avveniva lo scoppio provocato dall'accensione del gas prodotto dal carburo frammisto ad acqua.

1 = acqua; 2 = carburo; 3 = acetilene; 4 = accensione; 5 = coperchio

tempismo tra l'accendere e lo scostarsi dal barattolo. Gioco pericoloso da farsi all'aperto lontano dal paese e dagli anziani del luogo che avversavano questo divertimento.

NOME DEL GIOCO SCONOSCIUTO (F.)

Partecipanti:	da 7 in avanti.
Età:	dai 5 ai 10-12 anni.
Periodo:	durante l'anno scolastico.
Luogo:	nel cortile della scuola, raramente in aula.
Mezzo:	non necessario.
Sorteggio:	non necessario.

Le bambine si ponevano in cerchio tenendosi per mano sotto la sorveglianza dell'insegnante. Due rimanevano da parte e si mettevano a rincorrersi attorno alle compagne. Quando colei che fungeva da fuggitiva



Foto 12 – *Morèdi sul sojèr* (bambini sull'uscio di casa) (A. Mirković)

si stancava o si sentiva tallonata troppo da vicino, per non essere raggiunta ed in tal modo espulsa dal gioco, sfiorava con una mano una compagna del cerchio. Sceglieva, se possibile, una delle più veloci. Ne prendeva il posto costringendola a sostituirla nella fuga.

L'inseguitrice quando non riusciva a raggiungerla e stanca di correre senza fermarsi mai, poteva pure lei fare lo scambio con una bambina del cerchio. In tal modo, prima o poi, tutte potevano avere la possibilità di esibirsi sia come inseguitrici che come inquisite. Quando erano tutte stanche e stufe per il lungo rincorrersi interrompevano il gioco rimanendo senza vinti o vincitori.

Nota: essendo questo gioco tra gli altri il più semplice, il più primitivo e pertanto il meno apprezzato, non può meravigliare il fatto che con il tempo, si sia addirittura scordato il suo nome.

Cenni conclusivi

Per rendere più gradevole e comprensiva la lettura dell'esposto e facilitare le comparazioni tra giochi e giochi riferibili all'ambiente ove si svolgevano, sono stati usati schemi descrittivi con suddivisioni uguali applicabili ad ogni gioco. Si è cercato in questo modo di mettere in evidenza i loro lati comuni senza tralasciare di sottolineare le peculiari differenze che li distinguono.

L'evidente sproporzione numerica esistente tra i giochi praticati dai ragazzi e quelli delle loro coetanee va ricollegata alle diverse funzioni che costoro avrebbero dovuto svolgere da adulti. Ai maschietti, oltre a dedicarsi in prevalenza all'agricoltura o alla pastorizia, spettava il compito di svolgere, da grandi, tutti gli altri mestieri ed attività necessarie per un normale e civile convivere in armonia con le antiche tradizioni della loro comunità. Le diversificazioni di questi compiti esigevano dai giovani la capacità di discernere quanto prima le proprie e le altrui qualità ed inclinazioni onde poter in tempo prepararsi alle funzioni che sarebbero stati, un giorno, chiamati a svolgere.

Alle femmine, per antica tradizione locale, era riservato solo il compito di accudire alla casa, di allevare i propri pargoli e pertanto molto minore era il numero dei giochi necessari per sviluppare quelle innate attitudini necessarie per la cura della propria progenie. Per le bambine vallesi era ritenuto sufficiente che si dilettaessero tra loro con i *pùpi* (bambolotti o bambole) confezionati, più volte da loro stesse, con stracci di vario genere e colore.

Rari erano i giochi che si potevano fare tra le pareti domestiche. Nelle anguste case di questo abitato ben pochi erano i vani così ampi da permettere lo svolgersi di una qualsiasi attività ludica che esigesse spazio e movimento, dove poi trovarne di vuoti per metterli a disposizione di un fare, di un esibirsi, considerati da sempre cose di nessuna importanza. Il maggior numero di giochi perciò veniva fatto all'aperto, nelle calli, nelle piazze o nell'attigua periferia cittadina. Anche se la stragrande maggioranza della gioventù era costituita da figli di contadini e pastori, loro si recavano nei campi, indipendentemente dall'età, per lavorare non per divertirsi.

L'età di chi si dilettaava giocando, per ambedue i sessi, si aggirava in linea di massima attorno ai cinque-dieci anni. Consistente era ancora la presenza in campo di chi amava giocare fino ai quindici anni. Poi con il

passare del tempo, le partecipazioni ai giochi diminuivano progressivamente. Raggiunta la maturità, altri interessi e preoccupazioni subentravano occupando lo spazio libero dei futuri padri e madri di famiglia.

La presenza dei partecipanti ai giochi variava pure con il mutare delle stagioni. La frequenza maggiore si notava in primavera ed in autunno, quando le condizioni climatiche erano più favorevoli per esibirsi all'esterno. Durante l'estate la canicola, che imperava in zona, sconsigliava ai più di non intrattenersi troppo sotto al sole cocente, mentre d'inverno il freddo, contrastato spesso con indumenti inadeguati alla circostanza, vietava a tutti di soffermarsi troppo a lungo all'aperto esposti in continuo a repentini e gelidi soffi di bora.

Lo stesso gioco in voga in un rione veniva contemporaneamente praticato in tutti gli altri rioni. Veniva ripetuto per giorni e giorni per essere poi all'improvviso, senza un motivo particolare, sostituito quasi nello stesso momento con un'altro uguale in tutte le diverse contrade.

La sobrietà della vita di quei tempi imponeva alla massa di divertirsi con giochi che non avessero richiesto per farli mezzi particolari. Quando si doveva ricorrere ad oggetti insostituibili per poter svolgere un dato gioco, si usavano sempre manufatti rudimentali, confezionati dagli stessi ragazzi oppure, quand'era possibile, riciclavano le parti di attrezzi ormai in disuso.

Oggi aggeggi per giocare, ambienti riscaldati e protetti dalle intemperie non mancano proprio. Manca purtroppo solo il desiderio di giocare assieme (*'n sèmbro*), di conoscersi meglio e di volersi bene. Peccato!!

La descrizione dei giochi riportati è stata fatta pure con l'intenzione di rendere palese, nel modo più semplice possibile, un lato non trascurabile della struttura sociale della popolazione di Valle d'Istria, dalla sua infanzia alla maturità. Nell'esposto è facile riconoscere l'importante ruolo che i giochi hanno avuto nel forgiare e tramandare quelle indispensabili attitudini comportamentali necessarie per un civile convivere tra consimili. Vanno pertanto sfatati certi preconcetti di antica data espressi con convinzione ed insistenza dagli adulti del posto che, ignari del ruolo avuto dai giochi nella formazione psico-fisica di se stessi, rivolgendosi ai giovani non finivano mai di sentenziare con acredine: *no ti se far àltro che fògar* (non sai far altro che giocare); *sòlo ti fògaria* (soltanto giocheresti); *ti fògheria dùto el giòrno* (giocheresti tutto il giorno); *ti se bon sòlo per fògar* (sei capace solo di giocare); *el ga pèrso dùto in fògo* (ha perso tutto al

gioco); *invèse de lavorà, sòlo ti fògaria* (invece di lavorare, soltanto gioche-
resti); *fògar se pèrder tèmpo* (giocare è solo perder tempo).

Quest'ultimo giudizio poteva anche essere considerato valido se riferito ai giochi anziani (giochi di carte e simili), ma non di certo se veniva appioppato ai giochi dei più giovani o dei bambini perché in questo ultimo caso i loro giochi fungevano da basilari vettori di norme comportamentali, educative che venivano inconsciamente assimilate da chi li praticava. Ne deriva pertanto che i giochi di allora dovrebbero oggi essere vagliati con criteri diversi da quelli usati dagli anziani di un tempo.

I giochi degli adolescenti, infatti, anche se agli occhi di coloro che per vivere dovevano lavorare sodo, da mane a sera, potevano essere considerati attività futili e di nessun valore pratico, dato che non servivano a produrre al momento nulla di utile o concreto, in realtà se presi nel loro insieme, devono oggi essere valutati come parti integranti di una ipotetica palestra, anzi di una scuola supposta ma indispensabile per la formazione di una struttura culturale comune a tutta la gioventù di quella comunità.

In questa "scuola-palestra", senza che il singolo se ne rendesse conto, durante il gioco venivano messe in evidenza tutte le sue caratteristiche psico-somatiche. Nessuna inclinazione comportamentale poteva rimanere a lungo celata e sfuggire al giudizio generale. Questa pseudo scuola non aveva una sede, non aveva insegnanti né classi.

Nel suo ambito non venivano tenute lezioni. Non venivano dati compiti da svolgere a casa, non si davano voti a fine d'anno, non esistevano esami di riparazione: o si veniva promossi o bocciati.

Il verdetto finale veniva emesso dagli stessi "alunni", cioè dai propri compagni di gioco.

La bocciatura subita da chi sgarrava per non essersi attenuto alle regole del gioco consisteva nell'inesorabile e duraturo divieto di partecipare in futuro ai giochi dei propri compagni e, cosa ancor più grave, di venir escluso da ogni relazione con gli amici di un tempo senza poter sperare di essere un domani perdonato e rimesso nel gruppo. A rendere la situazione dell'escluso ancora più precaria rimaneva il fatto che nemmeno i ragazzi degli altri rioni, venuti a sapere il perché della sua espulsione, erano disposti ad accoglierlo nelle loro squadre. Anche se lo facevano lui rimaneva tra i nuovi compagni solo un elemento di poco conto, di poca fiducia.

Certe volte a qualche ragazzo era permesso di partecipare a qualche

gioco, ma soltanto nel raro caso che alle schiere dei contendenti venisse a mancare il numero necessario per portarlo a termine. In questa occasione gli veniva però assegnato il ruolo di minor prestigio possibile e se ancora ciò non bastasse, in continuo, gli si faceva presente che era solamente tollerato per il fatto che momentaneamente non c'era altra soluzione possibile da adottare per finire il gioco. A gioco concluso tutti riprendevano a comportarsi verso di lui come se al gioco non avesse mai partecipato. L'alterato rapporto con la vecchia compagnia pertanto non subiva modifiche significative; la fiducia e la stima perdute non venivano ripristinate e lui ritornava ad essere l'emarginato di prima.

Per riacquistare completa fiducia da parte dei propri compagni l'espulso doveva a lungo e con costante ed immutata umiltà, dimostrare pentimento sincero e reale volontà di accettare e sottostare alle ferree leggi che aveva osato, con il suo comportamento, infrangere.

Per metterlo alla prova gli veniva talvolta permesso, senza però garantirgli possibili riabilitazioni, di assistere in silenzio ai giochi dei compagni di un tempo. Mentre in disparte osservava lo spensierato divertirsi degli ex amici veniva da questi sbeffeggiato spesso e volentieri con pungenti invettive. Ne consegue che, per non subire siffatte umiliazioni, la maggior parte degli esclusi si guardasse bene dall'assistere allo spasso dei compagni di ieri. In tal modo si estraniavano sempre di più dal loro nucleo di appartenenza.

I genitori dei ragazzi che erano venuti meno nell'eseguire scrupolosamente gli obblighi imposti dal gioco, consci delle nefaste conseguenze alle quali la loro prole poteva andare in contro, cercavano, ma sempre con scarsa fortuna, di intervenire in loro difesa, di reinserirli nel gruppo. Il giudizio formulato dalla compagnia del rione rimaneva di regola irremovibile, nessuno sconto era previsto o concesso. Pertanto non era raro il caso che il reietto, non potendo essere riammesso a pieno titolo nella compagnia dalla quale era stato espulso e dovendo così crescere in un ambiente quasi ostile, senza possibilità di scambi affettivi con i propri coetanei, se capace a scuola, fosse inviato a proseguire gli studi in seminario.

Quanto di vero ci sia in questa credenza è oggi cosa difficile da dirsi, ma certo è che, per quanto severa fosse stata la scuola del seminarista, quella della contrada era di gran lunga più spietata e crudele.

Da quanto esposto si può dunque facilmente desumere come i giochi

oltre che a dilettere chi li praticava, servivano pure a plasmare nello stesso tempo il carattere dei singoli, anche se certi lati della loro indole, nemmeno con le attività che sarebbero stati costretti a svolgere nel decorso della loro vita, si sarebbero mai potuti modificare.

I reciproci giudizi espressi, spesso con l'uso di irriverenti soprannomi tra compagni di squadra, confermano questa tesi. Dalla gioventù fino alla vecchiaia rimanevano immutati. Lo conferma l'adagio degli anziani del posto con il quale, senza timore di errare, sentenziavano: *còmo 'l jèra da fòveno, cusì 'l sarà ànca da vècio !* (com'era da giovane così lo sarà pure da vecchio).

Elenco delle voci dialettali presenti nel testo

Abbreviazioni / Simboli

F. = femminile
 M. = maschile
 (n.d.) = non descritto
 s. = singolare
 sin. = sinonimo
 ted. = tedesco
 f = come "s" in casa
 vb = verbo
 dis. = disegno

ÀM	=onomatopeico.
ÀMBRA	=alterazione del ted. Andere = altro?
ÀEROPLAN	=aeroplano
ÀLA	=alla
ÀLE	=ali
AMBULÌGONO	=ombellico
ÀNCA	=anche
ANCÒI	=oggi
ÀNI	=anni
ÀQUA	=acqua
ARABIÒ	=arrabiò
BÀCI COCÒ	=onomatopeico
BÀLA	=palla
BALÒN	=pallone
BÀNDO	=annullamento, divieto, ordine
BAMBÈRA	=onomatopeico
BÀRBA	=mento
BARÈTE	=berrette
BÀfAME (vb bāfar)	=baciarmi
BASTÒN	=bastone
BASTONÀ	=bastonare
BATÈ	=battere
BÀTI	=batti
BECHÈR	=macellaio
BÈLA	=bella
BLJÙ (vb bèvi)	=bevuto
BINBÌN	=pene
BOCIADÒR	=colui che boccia
BÒN	=buono, capace, bene

BONÀ	=tramontato (sol bonà – sole tramontato)
BORGHÈRI	=abitanti del rione Borgo
BORSÈTE	=borsette
BÒSOLO	=crocchio di persone
BRÀSO	=braccio
BOTÒNI	=bottoni
BRECH	=voce usata per interrompere qualsiasi azione (ted. Brechen: rompere, interrompere ?)
BRUJÀ	=bruciata
BUÀSA	=buina, sterco di bovino
BUASÈRA	=serpe (pitone istriano)
BUCÀL	=orinale
BURÈLE	=bocce
BURELÌN	=pallino
CADÈNE	=catene
CAFÈ	=caffè
CALABRÀGHE	=infingardo, pauroso
CALÀNDRO	=calandrone
CAMPANÌL	=campanile
CÀN	=cane
CANARIÒLO	=canterino
CANÈLA	=cannella
CÀO	=capo, testa
CAPÈLA	=testolina
CAPELÌN	=cappellino
CASTÈI (s. CASTÈL)	=castelli
CATÀ	=trovare, raccogliere
CAVÀI (s. CAVÀL)	=cavalli
CAVALÌNA	=cavallina
CAVÈI (s. CAVÈL)	=capelli
CÀVO	=vedi CAO
CIÀMA	=chiama
CIÀPALA	=acchiappala
CIÀPALI	=acchiappali
CIÀVO	=chiave
CICÌ COCÒ	=onomatopea
CINCIRIÒ	=onomatopea
CIOCOLÀDA	=cioccolata
CIÒDO	=chiodo
CIÙF	=onomatopea
CÒL (sin. CÙL)	=con il
CÒLIJO	=erica arborea
CÒLO	=collo

COLÒNA	=colonna
CÒMEDO	=gomito
COMPIÈTA	=passione, compassione
CONTARÈ	=conterò
CÒPO	=tegola
CORDÒN	=cordone
CORÈA	=striscia di cuoio stretta e lunga
CORGNÀL	=corniolo
CORÒNE	=monete dell'ex impero austro-ungarico
COSTADÒR	=colui che nel gioco delle bocce accosta le bilie
CÒTOLA	=gonna
COVÈRCI	=coperchi
CRÈCA	=schiaffo sonoro
CRICADÒR	=cerbottana
CRÌCO	=scricchio
CROJÈRE	=crocicchi
CU	=onomatopea
CUCÙ	=onomatopea
CUCÙI	=sedere sul proprio "culo"
CURDÈLA	=cordella
DARÈ	=darete
DE	=di
DÈDI (s. DE)	=diti
DÈLA	=della
DÈN	=d'in
DESCAREGÀ	=scaricare
DESPÒI	=dopo
DESTUDÀ	=spento
DÒI	=due
DOTÒR	=dottore
DRÌO	=dietro
DÙTI	=tutti
ÈL	=il
ERÒIO	=orologio
FAGÒTO	=fagotto
FANCIULÌN	=fanciullo
FÀR	=fare
FASÒL	=fazzoletto
FAJÒL	=fagiolo
FAVÈLI (Vb FAVELÀ)	=parli
FERÀI	=lanterne
FÈMO	=facciamo
FÌO	=figlio

FLÌCA	= moneta da venti centesimi di lira
FOGHÈTO	= fuocherello
FÒGO	= fuoco
FOGOLÈR	= focolare
FÒIA	= foglia
FOIÈTA	= fogliolina
FOIÒN	= grossa o grande foglia
FÒRA (sin. FÒRI)	= fuori
FORFIJÈLA	= forcella
FOSÈTE	= fossette, incavi
FRÀTO	= frate
FRÈCE	= frecce
FRECIÀ	= sfregiare
FREGÒN	= tizzone spento usato come lapis
FULÌN	= fuliggine
FÙRA	= fuori (voce usata solo nel rione <i>Leifa</i>)
FULMINÀNTI	= fiammiferi
GÀ	= ha
GÀTO	= gatto
GÀNASA	= ganascia
GAÒSE	= piccole pozzanghere, orme di animali innondate
GHÈ	= ci
GHÈ VÒL	= ci vuole, si deve
GINGÈTA	= onomatopea
GIOVÀNI	= Giovanni
GÒL	= acronimo di <i>ghe vol</i>
GRÌSOLE	= rudimentale strumento musicale (gironda)?
GUÈRA	= guerra
IÀSO	= ghiaccio
IÈIJA (sin. IÈ JA)	= chiesa
ÌERA (vb ÈSI)	= era
INDURÌ	= indurire
INVÈSE	= invece
IÒ	= ha
‘L	= il
LA	= ella
LÀMA	= cerchio di ferro appiattito usato per cingere le botti o le ruote dei carri. Cerchione di bicicletta.
LASÈNDE PASÀ	= lasciateci passare
LÀSO (vb LASÀ)	= lascio
LÀVERA	= lastra di pietra
LAVERÈLA	= piccola <i>lavera</i>
LEGÀDA	= legata

LÈGNI	= trampoli, se riferiti al gioco in causa
LÈRO	= persona stramba, svitata
LÈVER	= lepre
LÌSI	= ciottoli di mare
LÒNGO	= lungo
LÒJA	= loggia
MADÒNE	= faccia di monete di un tempo
MAGÀRIA	= magia
MAGÌE	= sorta di fagiolo
MAGNÀ	= mangiato
MAIÙSI	= manciate
MÀLMERA (sin. MÀRMERA)	= bilia
MÀN	= mano
MÀNCA	= neanche, nemmeno
MÀNDOLA	= mandorla
MANÈMELO	= portatemelo
MÀNJO	= manzo
MÀR	= mare
MÀRE	= madre
MARÌ	= marito
MARTÈL	= martello
MÀSA	= mazza
MAJÈRA	= muro a secco, divisorio di aree agricole
MASÒCA	= bastone con un ingrossamento ad una estremità
MÈ	= mi
MENÈMELO	= vedi MANÈMELO
MERLÈTO	= merletto
MEJÀLA	= mezza ala
MÈTI	= metti
MÌ	= io
MÌO	= io
MÌSTRI	= bersagli fatti con piccole pietre triangolari
MORÈDA	= fanciulla, ragazza
MORÈDI (s. MORÈ)	= ragazzi
MÙRA	= muro
MÙSA	= somara
'N	= in
'NA	= una
NÀO	= recipiente di legno per riporvi le feci
NANÀ	= ninnare, dormire
NÀNE	= diminutivo di Giovanni
'NÀNTI	= avanti, innanzi
'NDRÌO	= indietro

NÈTA	=pulita
NINÀVA	=dormiva
NÒNU	=nonno
‘NSÈMBRO	=assieme
ÒLA	=dove
ÒMO	=uomo
ÒTO	=otto
PÀN	=pane
PAPÌN	=leggero schiaffo
PÀRALI	=spingili, conducili
PATACÒN	=20 centesimi di lira di un tempo
PÈI (s.PIÈ)	=piedi
PENITÈNSA	=penitenza
PÈRA	=pietra
PERÌOTO	=incavo ricavato ruotando il tallone a terra
PÈTO	=petto
PIASÀL	=piazze
PIÀTI	=piatti
PICÀDA	=appesa
PIGNÀTE	=pignatte
PÌNE	=onomatopea
PÌNDOLO	=corto bastoncino appuntito alle estremità
PÌROLE	=piroette?, pillole?
PIROLÌN	=brandello di stoffa
PISIGÀ	=pizzicare
PISIGACÙL	=bacca di rosa canina
PISIGHÈL	=pizzicotto
PISIÒL	=cece
PÒ	=poi
PÒNTO	=ponte
PRÒPIU	=proprio
PORTANÒ	=porta muraria del paese (porta a Nord)
PORTARÒ	=porterà
PORTÒN	=portone
PUGNAL	=colpo inferto con il pugno
PÙLIJI (s. PÙLI)	=pulci
PUNTEL	=modo di colpire con le dita riunite a cono
PÙPI	=bambini
QUÀTRO	=quattro
RÈCIA	=orecchio
RÈIA	=reale (strada reia = strada principale)
RÌGO	=riga
RISIÀNDO	=strisciando

RIVERÈNSA	=riverenza
RÌZ	=abbreviazione di rizzare
ROMÀSE	=frasche
RÒNDOLA	=mulinello fatto con le mani
RÒSO	=rosso
ROJEGÀ	=rosicchiato
RUMINÀL	=orinale
RÙSOLO	=modo di far rotolare la bilia al suolo
SÀ	=qui
SÀBO	=sabato
SÀCO	=sacco
SALĪJO	=lastricato
ĴÀLO	=giallo
SÀL	=sale
SÀLPA	=passo
SAMÈR	=somaro
SAMBÙGO	=sambuco
SARÀ	=chiuso
SASÈTI	=sassolini
SÀSO	=sasso
SAVADÒR	=cimitero
SAVÀTA	=ciabatta
ĴBRÒNSE	=braci
SCÀIO	=ascella
SCARNOSÀDE	=lancio di torsi di pannocchia
SCARNÒSI	=torsi di pannocchia di mais
S'CIÀFA	=schiaffo
S'CIÀVI	=schiavi
S'CÌNCHE	=bilie
S'CIÒPA	=scoppia
SCÒNDI	=nascondi
SCÙLA	=scuola
ĴÈ	=è
SÈCO	=secco
SÈL	=acronima di SE EL
SÈMBRO	=assembramento ('n sembro = assieme)
SÈN	=sono
ĴENÈVORE (s. ENÈVER)	= ginepri
SERADÙRA	=serratura
SÈRCI	=cerchi
SÈSTI	=gesti, smorfie
SÈTE	=sette
SFRECIÀDA	=sferzata, colpo di striscio

ƷGÒLA	=vola
ƷGÒRGOLO	=sgorgo
SIARIÒL	=uccellino un tempo comune nei campi
ƷLONGÒN	=prolungamento
SÌNQUE	=cinque
SINTURÌN	=cinturino
SÌTOLO SÒTOLO	=altalena
ƷÒIBA	=giovedì
ƷÒ	=giù
SÒL	=sole
ƷOGÀ	=giocare
ƷOGHÈMO	=giochiamo
ƷÒGHI	=giochi
SÒRƷO	=sorcio
ƷÒTA	=sotto
ƷÒVANE	=giovane
SÒVETE	=civette
SPÀLA	=spalla
SPÌCIOLO	=spicciolo, 5 centesimi di lira
SPÌNASI	=spinaci
SPRÈTO	=piccola trottola
STÈLE	=stelle
STÈSO	=stesso
STÒMEGO	=stomaco
STRASINÀ	=trascinare
STRÌGHE	=streghe
STRÒNSO	=stronzo
SÙCA	=zucca
SÙLE	=sulle
SUÒCOLO	=zoccolo
SURÈTO	=trottolina
SÙRLO	=trottola
TABACHÈRA	=tabacchiera, tipo di trottola
TÀCO	=tacco
TAIÀ	=tagliare
TAIÈL	=tagliante
TANÌN	=esatto, a misura, in centro
TÈ	=tu
TÈRA	=terra
TÌ	=vedi TE
TIRÀCHE	=bretelle
TÌRAGHE	=tiragli
TOCÀ	=toccato

TÒMA	=pianta cespugliosa (<i>Encrynum angustifolia</i>)
TOMBOLÒN	=cartellone del gioco della tombola
TROVÀDA	=trovata
TRAVÈRSA	=grembiule
TRÌA	= gioco del filetto
TRINTINÀ	=tintinnare
ÛIO	=olio
ÛLA	=dove
ÛN	=uno
ÛNDIJE	=undici
ÛJEL	=uccello
VÀ	=vai
VÀGA	= incavo nel terreno fatto ruotandovi il tallone
VÀLE	=valle
VÀLEGO	=passo
VAJÈTI	=vasetti
VÀRDA	=guarda
VÈ	=voi, vi
VÈCIO	=vecchio
VÈNCHI	=giunchi
VÈNER	=venerdì
VENTÛN	=ventuno
VÌDICIA	=pianta di dulcamara
VÌRIGO	=vetro
VÒGA	=vedi VAGA
VÒGAR	=pedalare, se riferito all'uso della bicicletta
VÒI (sin. VÒIO)	=voglio (mi voi = io voglio)
VÒL	=vuole
VORÀVI	=avresti voluto
VORÌA	=vorrei, vorresti, vorrebbe

FONTI CONSULTATE

- M. BALBI – M. MOSCARDA BUDIĆ, *Vocabolario del dialetto di Gallese d'Istria*, Trieste- Rovigno, 2003 (Collana degli Atti del Centro di ricerche storiche di Rovigno, n. 20) /=Collana ACRSR/.
- D. CERNECCA, *Dizionario del dialetto di Valle d'Istria*, Trieste – Rovigno, 1986 (Collana ACRSR, n. 8).
- G.A. DALLA ZONCA, *Vocabolario dignanese-italiano*, a cura di M. DEBELJUH, Trieste-Rovigno, 1978 (Collana ACRSR, n. 2).
- G. MANZIN e L. ROCCHI, *Dizionario storico fraseologico etimologico del dialetto di Capodistria*, Trieste – Rovigno, 1995 (Collana ACRSR, n. 12).
- A. e G. PELLIZZER, *Vocabolario del dialetto di Rovigno d'Istria*, Trieste – Rovigno, 1992 (Collana ACRSR, n. 10).
- C. PERICIN, *Fiori e piante dell'Istria*, Trieste – Rovigno, 2001 (Collana ACRSR, n. 13)

SAŽETAK: IGRE PRIKUPLJENE U BALAMA – Zbirka igara koje su se u prošlosti igrale u Balama u Istri, nadopunjena autohtonim dijalektalnim izrazima, sastavljena je s jasnom namjerom da se otme zaboravu, očuva i prenese novim pokoljenjima način ponašanja i suživota koji već pomalo odumire. Pri tome se autor prije svega oslonio na autohtone stanovnike starije dobi koji se, iako nisu više mladi, još uvijek živo sjećaju svoje prošlosti.

Kako bi opis igara bio što vjerniji i u skladu s ambijentom u kojem su se odvijale, u tekstu su, kad god je bilo moguće, unesene originalne dijalektalne riječi i izrazi koji se još uvijek rabe među autohtonim stanovništvom.

Kartaške igre navedene su samo u popisu igara i nisu opisane, jer su bile, i još uvijek jesu, posve slične takvim igrama u drugim dijelovima regije.

Usprkos različitim upamćenim verzijama, na koje se nailazilo tijekom istraživanja, svaka iznesena "priča" bila je od koristi da bi se opisalo i razumjelo odvijanje života u toj zajednici, te ujedno pružila mogućnost da se istakne važna uloga koju su te igre imale u odgoju i odabiru modela ponašanja kod pojedinih njezinih stanovnika.

Zahvaljujući obilju prikupljenih podataka i autentičnih svjedočenja, autor je uspio sačuvati povijesno sjećanje na više od 100 balskih igara, a istovremeno je dokumentirao njihove pojedine faze i tako ponudio mogućnost da se vjerno reproduciraju u ambijentu u kojem su se nekada odvijale gotovo svakodnevno.

Na kraju zbirke je popis dijalektalnih riječi prisutnih u tekstu.

POVZETEK: IGRE V BALE – Zbirko iger, nekoč v navadi v Balah in obogateno z značilnimi krajevnimi narečnimi izrazi, so sestavili s točnim namenom da bi ponovno obnovili, ohranili in predali oblike obnašanja in skupnega življenja, zdaj že v zatonu. Avtor se je pri tem obrnil najprej na domorodne starejše osebe, ki, čeprav ne več mlade, še vedno ohranjajo celoten spomin na svojo preteklost.

Da bi opis iger bil stvarnejši in bolj v skladu z okoljem kjer so se igre izvajale, so v tekst prenesli, v mejah možnosti; besede in izvirne narečne izraze še v rabi med krajevnimi domorodnimi prebivalci.

Igre s kartami so omenjene samo v seznamu in niso opisane, ker so bile in so še vedno povsem podobne tistim, ki so v rabi v vsej preostali deželi.

Kljub vsem mnemoničnim neskladnostim, ki so jih zasledili v raziskavi, je vsaka predana "zgodba" predstavljala pomembno pomoč pri opisovanju in razumevanju načina življenja tiste skupnosti. Tako istočasno povdarja važnost vloge, ki so jo igre imele pri izoblikovanju in ločevanju po obnašanju posameznih oseb, ki so tam živele.

Zahvaljujoč se mnogim prepisom podatkov in zbranim izvornim pričevanjem je avtor ponovno obudil zgodovinski spomin na več kot 100 iger v Balah. Istočasno je dokumentiral njihove razne razvojne stopnje, s tem omogočil da se zanesljivo obnovi njihovo dogajanje v okolju v katerem so se nekoč skoro vsakodnevno izvajale.

Na koncu zbirke najdemo seznam narečnih besed, ki so prisotne v tekstu.