

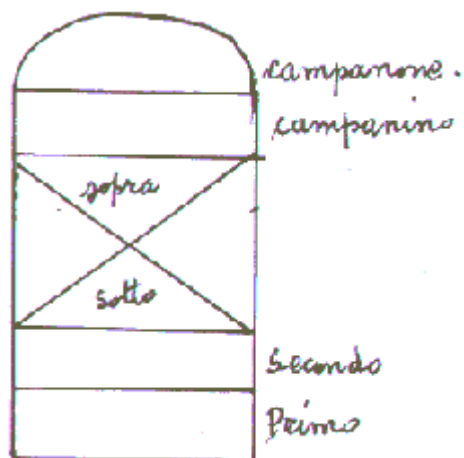
Carnicelli Adriana

Farina Ellido

Farina Marco

www.multimedididattica.it

Si divertivano ... e come i nostri nonni?



San Giovanni Incarico maggio 2001

*Un grazie va alla Prof.ssa Concetta Papa che
mi ha fatto ritornare
"A' tempi miei" allorché in cielo lucevano, chiare,
le stelle; le aurore erano di rosa;
i tramonti di fuoco
e la speme mi dicea: "VAI!".*

Ellido Farina

Ad ogni invenzione e scoperta, cari ragazzi è collegato l'inventore e lo scopritore.

Tra questi annoveriamo: Cristoforo Colombo (scoperta dell'America); Marconi (invenzione del telegrafo senza fili); Noè (Vinificazione); Pietro e Marie Curie (scoperta del radio); Fleming (scopritore del primo antibiotico: la penicillina). Non mi dilungo e tralascio altri nomi importanti però posso dire che tra tutti non figura l'inventore del "GIUOCO" e ciò può sembrare una facezia: in Sangiovese "Pazziella".

E' lecito, invece, affermare che il gioco è un'invenzione di tutti e di nessuno in quanto è insito nella natura umana e, ad ogni stadio della vita, corrisponde il proprio gioco risultante dagli umori, dalle inclinazioni, dal carattere, dal temperamento, dall'ambiente, dall'educazione...

Fattori molteplici determinano molteplici modi di espletarlo.

Agli albori della propria esistenza l'uomo manifestò la gioia con il gioco; dapprima in forma spontanea e non cosciente, con il fine di svolgere un'attività senz'altro scopo che il piacere e la gioia di compierla.

Poi, al gioco, applicò regola e tecnica ed aggiunse scelta e capacità creativa, chi gioca in modo spontaneo senza regole e creatività, è l'animale.

Esso non possiede strumenti per trastullarsi ma basta il movimento di una parte del proprio corpo per far divertire i piccoli.

Un esempio ce lo dà mamma gatta che finge di dormire e muove la coda affinché i gattini abbiano il loro gioco assicurato.

Gli agnellini al pascolo, divertono anche noi, quando due di essi, trovandosi di fronte fanno: retromarcia, rincorsa e l'immane "capocciata"

Fatto questo preambolo mi è lecito dare un chiarimento al vocabolo: "Gioco".

1. Attività propria dei bambini fatta a scopo di divertimento.
2. Trastullo, scherzo, divertimento ...
3. Occupazione attenta e non di solo divertimento dei piccoli, svolta seguendo interessi spontanei.
4. Attività divertente singola o collettiva.
5. Esercizio singolo o collettivo cui si dedicano bambini o adulti per passatempo o svago.
6. Manifestazione di gioia spontanea non cosciente (riferito a neonati).

Da quanto constatato scaturisce chiaro il significato di gioco. Le prime manifestazioni dell'uomo sono due: Dolore e Gioia.

Il primo lo esterna col pianto; il secondo col sorriso e con il gioco.

Se osservate una mamma che coccola il suo bambino, ad uno "Zight, zight" sul pancino, o ad un "Vola, vola..." o " Vola Gigino o torna Gigetto" segue una "squaccherata" risata del bimbo che rende felice e soddisfatta chi l'ha provocata.

Non altrettanto accettabile risulta l'allegria di coloro che affollavano e, non di rado, locali tracannando capaci boccali di vino accompagnandoli, spesso, con sonore bestemmie, turpiloqui e liti.

Il mio divagare non è stato inutile perché vi ha messo, cari ragazzi, a contatto con una parte, anche negativa, della realtà del tempo dei vostri avi.

-Si divertivano, insomma, gli antenati?- "Sì!"

- Erano vari i giuochi?- "Sì!"

-C'era allegria nonostante la miseria?- "Sì!"

-Avevano le comodità di oggi?"- "No!"

-I bimbi erano i padroni delle strade?- "Sì!"

-C'erano gli scatoloni dove appaiono, oggi, virtuali immagini e, spesso, corto-vestite donzelle ?,- "No!"

-C'erano paffute rubiconde liete fanciulle che non conoscevano né tavolozze e né pennelli? "Sì!"

-E' questa la realtà di oggi?

Chiedetelo agli alberi, ai fossi, alle lapidi lungo le strade ed avrete la risposta!

C'era ristrettezza ma non risultava assente la gioia.

Chi, come me, ha vissuto quella realtà, deve affermare che, in tempi di necessario risparmio e privi dell'odierno inaccettabile consumismo, il

giuoco divertiva e dava tanta soddisfazione perché esso era frutto, quasi sempre di creatività propria. Lo stesso dicasi dei giocattoli.

Oggi i bambini chiedono sempre qualche cosa di nuovo che appaghi il desiderio di avere e le nostre case assomigliano a bazar.

Non compatite i vostri antenati, come pure gli anziani. Devo affermare con amarezza, che essi sono stati superati da voi solo nel lusso e nello sperpero perché non potevano permetterseli ma non nella felicità.

Si udivano, allora, lieti canti agresti; oggi i rumori assordanti delle macchine.

Dove si vedono, nelle sere di Primavera, le vaghe fanciulle giocare: graziose, vezzose e belle?

Dove si odono le dolci cantilene delle vendemmiatrici?

I canti degli uccelli?

Tutte queste realtà ricolmavano l'animo di gioia.

La spensieratezza di allora si materializza, attualmente, in tristezza ed insoddisfazione.

Perfino ciò che oggi può apparire insignificante, procurava diversivo e diletto.

Ad esempio si partiva in gruppi da San Giovanni e, a piedi, si raggiungeva Isoletta per osservare l'ansimante treno a vapore .

Si ritornava, quindi, soddisfatti, col "Cavallo di San Francesco" al Paese.

Zucchine diventavano, con accorgimenti e molta fantasia, cavalli scalpitanti.

Si creavano giuochi interessanti che dilettevano più di quelli elettronici e meccanici di oggi.

No, cari ragazzi non compatite i vostri avi perché pure per loro brillava il sole; le aurore si tingevano di rosa ed i tramonti di fuoco. Essi amavano accompagnare il lavoro con il canto. Cantavano nella vendemmia; nello sgranamento, a mano, delle pannocchie; nella mietitura e, a compimento dei lavori, aspettavano, DULCIS IN FUNDO, le enormi spase (grossi e fondi piatti) colme di profumate zuppe di pane sotto e fagioli condite

con biondo olio di oliva e, mangiava di più chi era più svelto ma tutti gustavano la saporitissima zuppa con le cotiche !

Cantava l'artigiano e, l'incudine del fabbro, percossa ritmicamente mandava una melodia ora più delicata ora più possente, a seconda dei colpi ricevuti, anche la natura era più lieta.

Scorreva chiaro il ruscello; il vento portava gli olezzi della Primavera; l'autunno diffondeva nell'aria l'odore acre del mosto; il lago, dalle limpide acque, forniva ai Sangiovesini pesci di ogni specie ed in grande abbondanza; in piazza Fontana facevano bella ed imponente mostra di sé alberi secolari (platani) tra i cui rami svolazzavano e concertavano migliaia di uccelli che, con i loro cinguettii, stordivano quanti indugiavano sui sedili circolari ai piedi dei platani.

Non si conosceva il mare e, chi lo aveva visto, poteva ritenersi fortunato.

Oggi si va in bicicletta per mantenersi in forma e per combattere la vita sedentaria; ieri vi si andava per raggiungere luoghi più lontani e su vie sassose ed impervie (le biciclette in oggetto erano quelle che Giulio Cesare aveva riportate dalla Gallia!).

Il mese di Maggio, poi, portava una gioia tutta particolare. Per le vie del Paese si snodavano processioni organizzate dai bambini che seguivano cantando e pregando, uno scatolone con vari santini Incollati, portato dagli stessi a turno.

Qualche ragazzo si improvvisava predicatore!

Il mio dire forse, vi ha tediato ma almeno, penso, sia servito a mettervi in contatto con la realtà di ieri .

Questa lunga, spero, gradita dissertazione non vi deve assolutamente umiliare.

Anche al tempo dei vostri antenati i Santi stavano in PARADISO e le Loro immagini nelle varie chiese del Paese!!!

Suvvia! Siete bravi, buoni, diligenti, enciclopedici, generosi...

Quando tratteremo i vari giochi propri dei tempi passati vi accorgete che tanto buoni non erano, sempre, i giovani di allora!

Rivalità tra quartieri civici; spedizioni punitive; facili liti; giochi violenti erano realtà quotidiane.

Bastava un nonnulla per fare a "mazzate" e si andava non di rado oltre il "pugnar co' pugni!".

Le spedizioni punitive erano abbastanza frequenti; vedevano impegnati i giovani del quartiere Fontana con quelli di S. Giovanni alta (Succorte) o viceversa.

Le squadre rivali usavano sassi o proiettili meno pericolosi: le coccole di cipresso. Si metteva in azione la punizione in casi eccezionali (comunque non troppo eccezionali) per far giustizia di offese arrecate a qualcuno dell'uno o dell'altro quartiere.

La vita era, si può dire, a carattere medioevale e c'erano Paesi della nostra Provincia (allora Caserta o Roma) in cui rivaleggiavamo persino le parrocchie nelle festività religiose.

A conclusione vi chiedo: "Sono riuscito ad interessarvi?"

-Si!-

-Grazie!-

-No!-

-Abbiate pazienza!-

Passiamo ora alla descrizione di qualche gioco proprio del tempo di cui si è parlato.

I giochi non saranno ordinati cronologicamente ma a seconda di quale è capace di raggiungere prima la memoria dello scrivente!

SERGEANTE MOSCHETTIERE

Il gioco è assai divertente e coreografico.

Viene scelto un capogruppo che sarà il "Sergente moschettiere". Questi assegnerà a ciascun componente il gruppo uno specifico mestiere, ad esempio: campanaro, sarto, trombettiere, falegname, arrotino ...

Tutti debbono stare attenti agli ordini che darà il Sergente. Appena questi nominerà un mestiere colui che lo dovrà fare si metterà subito in azione, pena un pegno da pagare che sarà, poi, riscattato con una penitenza data dal Sergente e sempre faceta e possibilmente difficile._

CUCUZZARO

Ad un bambino è affidato il ruolo di cucuzzaro, tutti gli altri, seduti in cerchio sono le cucuzze del suo orto. Ad ogni cucuzza viene dato un numero.

Il Cucuzzaro comincia a dire ad esempio: "Nel mio orto ci sono due cucuzze (i numeri vengono pronunciati a piacere). La cucuzza che corrisponde al numero pronunciato dal Cucuzzaro risponde: "Perché due cucuzze? (e così via), Il Cucuzzaro risponde: "E quante se no?"

La cucuzza in colloquio dirà un altro numero e questo a suo piacere ne sceglierà un altro...

Se il numero chiamato non risponderà, dovrà pagare un pegno che sarà poi riscattato con penitenze assegnate dal cucuzzaro.

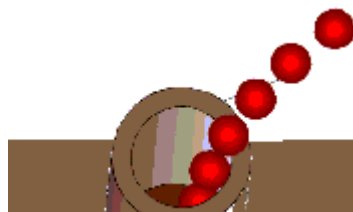
LA RETA

Si tracciava sulla terra una linea e la si delimitava con altre due laterali.

Il materiale usato era: i nucci (ossi di persica); scatolette di lucido ridotte a pizzelle, tondini (reperibili nella officina della miniera di petrolio). Questi, simili a bottoni, uscivano da uno scalpello chiamato sguabbia; oppure venivano usati i normali bottoni (bottoni più grossi venivano scambiati con bottoni più piccoli; povere mamme, quanti bottoni dovevano attaccare ai pantaloni ed ai cappotti!).

Il giuoco consisteva nel lanciare da una determinata distanza i pegni menzionati. Vinceva chi si avvicinava di più alla reta. Questi prendeva tutto. Il giuoco, quindi, ricominciava.

PALLINE



Per fare questo giuoco occorrevano delle palline, allora di coccio, ora di vetro(biglia).

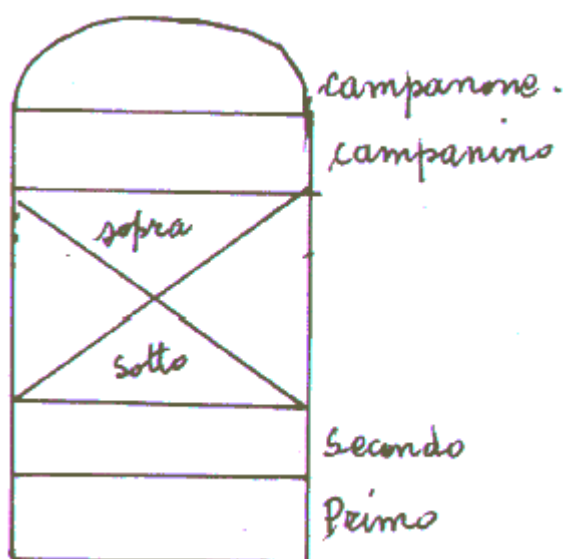
Quelle di vetro, rare in verità e di colore azzurrognolo, si potevano procurare rompendo le bottiglie di gassosa. Una fabbrichetta artigianale di gassose si trovava a Succorte.

Il gioco consisteva nel mandare in una buchetta, a colpetti precisi, le palline avversarie che diventavano proprietà del vincitore.

SICHIARO E CAMPANA

Gioco più antico della "Campana", più complicato e più divertente ma simile; l'unica differenza consisteva nei settori che non erano tutti rettangolari perché, al centro, uno di essi veniva diviso con un "per" (X) in quattro spazi; nei due laterali, sia all'andata che al ritorno, dovevano essere appoggiati i piedi divaricando le gambe ed era permesso sostare. Veniva lanciato progressivamente un cocchio che doveva essere riportato, a piccoli colpi, saltellando con un piede (a suopp suppiglie) al punto di partenza.

Vinceva chi riusciva a fare il percorso di andata e ritorno per primo.



STRUMMLE (Leggi la E muta)



Questo veniva costruito dai ragazzi col legno d'ulivo, ma si poteva acquistarlo, più perfetto, nei negozi.

Aveva forma di cuore, punta di ferro e piccolo rialzo nella parte superiore. Al rialzo si metteva il cappio posto alla estremità di uno spago (zagaglia) quindi lo spago si avvolgeva iniziando dalla punta dello strumme. Fatto ciò, con molta abilità, si lanciava l'oggetto trattenendo l'estremità dello spago ed il giocattolo roteava ed i bambini più capaci. rompevano gli strumme degli avversari (a spacca). Cosa questa assai difficile.

N.B. Questo giocattolo era già usato dai bambini e giovani di Roma col nome di "TURBO".

ALLA BELLA LAVANDERINA

La lavanderina è una lavandaia che si pone al centro di un cerchio composto da bambini che cantano in coro:

"Alla bella lavanderina che lava i fazzoletti per i poveretti della città; fai un salto, fanne un altro, fai una giravolta, rigirati un'altra volta, guarda in sù, guarda in giù, dai un bacio a chi vuoi tu".

La lavanderina obbedisce ai comandi, lava, salta, si gira, guarda in alto, in basso e si reca, quindi, a baciare chi vuole. Il baciato prende il posto della lavanderina e quella dà la mano ai compagni del cerchio facendo parte dello stesso. (Il giuoco è prettamente femminile). Vi partecipano, comunque, anche i bambini.

I QUATTRO CANTONI

Si sceglie un posto che abbia quattro angoli e si gioca in cinque bambini. Quattro si pongono agli angoli ed uno al centro. Quando il bambino che sta in mezzo dà il via gli altri devono cambiare di posto ed intanto il bambino posto al centro cercherà arrivare prima degli altri ad un cantone.

Chi dei cinque non avrà raggiunto il cantone resterà in mezzo finché non sarà capace di impadronirsi di un cantone.

MOSCA CIECA

I ragazzi si dispongono in ordine sparso intorno ad un bambino bendato. Questi cercherà di prenderne uno che lo sostituirà nel ruolo di mosca cieca.

MURE'

Ci si nascondeva e quindi, allorché il conduttore del gioco gridava "Murè murè" si doveva raggiungere un luogo designato (tana). Chi arrivava per ultimo prendeva il posto del conduttore del giuoco.

ANIEGLIE, ANIEGLIE (ANELLO, ANELLO)

I bambini partecipanti al giuoco si mettono seduti con le mani giunte.

Uno di essi avrà nascosto un anello (od altro piccolo oggetto) tra le palme delle mani e fingerà di lasciarlo cadere tra quelle dei compagni dicendo:

"Aniegle, aniegle". Terminato il giro chiederà a suo piacimento: "Chi ha il pegno?". Chi indovinerà prenderà il suo posto mentre chi sbaglierà dovrà pagare un pegno che sarà riscattato, poi, con una penitenza.

NASCONDINO (IO LO VEDO)

Un bambino scandisce, con gli occhi coperti, dei numeri progressivi: 1-2-3..., che daranno ai compagni il tempo per nascondersi. Terminato il conteggio stabilito metterà alla ricerca dei compagni. Riconosciutone uno dirà: "Io lo vedo" pronunciandone il nome. Questi prenderà il suo posto se non arriverà prima di lui in un punto stabilito chiamato : "Tana".

RUBA BANDIERA.

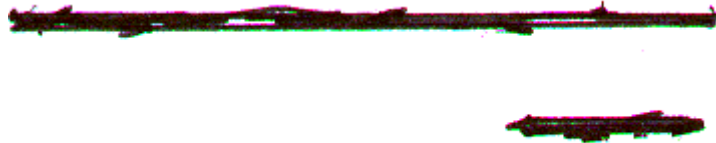
Ci si divide in due squadre di uguale numero che si posizioneranno una a destra e l'altra a sinistra di colui che tiene la bandiera (fazzoletto).

Ai bambini viene dato un numero in ordine progressivo ed uguale per le due squadre.

Quando il possessore della bandiera chiamerà un numero, i designati correranno a prendere la bandiera.

Vincerà chi se ne impossesserà per primo e riuscirà a portarla nello spazio riservato alla propria squadra senza essere preso dall'altro compagno.

LO STICCHIO ("Nizza" a Roma. "Pivz" nel Molise).



Materiale occorrente: un bastone più lungo ed uno molto corto, appuntito alle estremità.

Con tanta abilità e velocità si percuote l'asse piccola ad una delle due punte e quando questa si solleva con l'altra più lunga si dà un colpo forte mentre è in caduta.

Se ben colpita questa va più o meno lontano.

Il giuoco continua a sazieta e può essere singolo oppure a sfida.

Vince chi raggiunge una distanza maggiore.

PROGENITORE DEI MICIDIALI MISSILI

Giuoco assai pericoloso. Con il carburo ed un barattolo si costruiva un missile che riusciva a salire molto in alto.

Non mancavano incidenti dovuti alla partenza improvvisa del razzo o alla disattenzione dell'artificiere. (Avete capito ben poco! Ciò è stato detto ad arte per evitare ricoveri ospedalieri!).

M' MAGNASS'

Giuoco di gruppo divertente e d'inventiva.

Il conduttore (o conduttrice) cerca di descrivere un frutto che desidera mangiare dicendo la rituale frase esempio: "M', magnass na cosa tonna ch gliù nucce e gliù pernucce ...Che cosa è?"

Risposta: "Na cerasa!".

Chi indovina prende il posto del conduttore o della conduttrice.

VRECCIOLA

Occorrente: un sasso levigato più o meno grande, simile ad un uovo.

Soldi (in verità pochi): Un soldo (5 centesimi con a capo la testa del re; a croce una spiga, moneta di rame), oppure due soldi (10 centesimi con a capo sempre la testa del re e a croce un'ape; era di rame) le altre monete erano un lusso che non ci si poteva permettere.

Con la vrecciola si batteva sulla moneta la quale, se si rigirava diventava proprietà di chi aveva lanciato il sasso.

CIRCHIE



Procurato un cerchio di ferro lo si faceva ruotare a colpi dati mediante un piccolo bastone.

Questo giuoco ora già conosciuto dai Romani col nome di "ORBIS o TROCHUS".

IL GIOCO DELLA PALLA.

Si riporta questo giuoco in quanto molto vecchio; conosciuto, e praticato già dai bambini Romani con il nome di: "PILA".

BAMBOLE

Esistevano bambole acquistabili nei negozi ed erano di materiali vari.

Non poche fanciulle le confezionavano con pezze e con molta fantasia e davano loro bellezze che non avevano.

Le bambole già usate dalle fanciulle Romane venivano chiamate: "PUPAE (leggi "Pupe").

CAPO O CROCE

Si pratica ancora oggi.

Si riporta unicamente perché è antichissimo. Infatti lo praticavano già i Romani col nome di : "Capita et navia".

IL PADRONE DEL MARCIAPIEDE.

Un bambino o bambina prenderà posto sul marciapiede diventandone il padrone. I compagni cercheranno di salire, senza essere presi, sul suo territorio. Il primo che verrà acciuffato sarà il nuovo padrone del marciapiede (e così via...).

COLORE COLORE

Uno dei Bambini partecipanti al gioco dirà vari colori; gli altri dovranno toccare il colore nominato.

Chi non riesce a toccarlo prenderà il posto di colui preposto al ruolo di : "Chiama colori".

STOPPA

I partecipanti al gioco si dividevano in due gruppi.

Il primo ragazzo di un gruppo appoggiava le mani ad un muro posizionandosi a mo' di cavallo. Allo stesso ragazzo se ne appoggiava un altro e così via.

Gli avversari saltavano loro in groppa e dovevano stare attenti a non toccare terra con i piedi.

Questi venivano tirati il più possibile su, pena la perdita. Se questa avveniva, cambiavano i ruoli.

Il gruppo oberato dal peso poteva liberarsene gridando: "Stoppa, stoppa".

Il giuoco, quindi, riprendeva.

RUZZCA

La "Ruzzca" era un disco di legno; vi si avvolgeva una cordicella in giusta misura e quindi veniva lanciato reggendo la zagaglia (la cordicella) al capo libero.

La ruzzca abilmente lanciata partiva a gran velocità ruotando su se stessa, cioè ruzzolando (da qui "Ruzzca").

Vinceva il concorrente che riusciva a mandarla per primo al traguardo stabilito.

Ognuno usava la propria ruzzca. I paesi vicini (fra cui Strangolagalli), nei giorni di festa, usavano forme ben stagionate di profumato e saporitissimo formaggio. Questo diventava proprietà del vincitore.

GIOCATTOLE CHE VENIVANO CREATI DAI BAMBINI.

BAMBOLE: già detto.

TROTTOLA (strumml): già detto.

CAVALLUCIO: già detto.

ELICA VOLANTE

Vista la pericolosità non si descriverà, comunque questo giocattolo ha dato spunto per un moderno giocattolo molto simile.

LO SCOPPIO CON LA CRETA

Con della creta si modellava una pizzecca più o meno grande e rotonda. Alla stessa si rialzava un bordo modellandolo con il pollice e l'indice. Non mancava una bella sputata al centro della pizzecca!

La pizzecca veniva posta sul palmo della mano destra o sinistra, se mancino...e, quindi si lanciava su una parte liscia.

Se lanciata bene ne usciva (causa l'aria compressa) un sonoro rumore!

FLAUTO

Questo era un giocattolo primaverile.

A Primavera allorché la linfa cominciava a salire, venivano scelti dei rametti idonei di modesta lunghezza (pioppo-salice) e con molta abilità si liberava la corteccia dal legno interno. La corteccia libera era simile ad un tubicino.

Praticando un foro in questo tubicino e soffiando su un tappo ricavato dallo stesso rametto (il tappo era levigato a zeppa) ne usciva fuori un suono dolce.

LA RAGANELLA

Materiale: un rullo di legno con scanalature; una lingua di legno molto sottile per darle elasticità; un manico infilato nel rullo. Azionando il manico in senso rotatorio la lingua batteva sulle scanalature emettendo un suono basso e singhiozzante: ta-ta-ta-ta-ta-ta- (leggere in maniera veloce).

TROMBETTA

Una cannuccia tenera con grande abilità, diventava una trombetta. Più trombette di diverso calibro e lunghezza diventavano uno strumento musicale a fiato antichissimo: la SIRINGA.

Vedansi le effigi di antiche divinità.

DAI BAMBINI, COMUNQUE, VENIVANO COSTRUITI ALTRI GIOCATTOLI FRUTTO DELL'INGEGNO E DELLA MISERIA -CHE AGUZZAVA L'INGEGNO- MA SI ERA UGUALMENTE FELICI!

CIF'RE (LO ZUFOLO O FLAUTO DOLCE)

Terminiamo in dolcezza.

E' il prototipo dell'attuale flauto dolce.

Era fatto di canna e suonato abilmente soprattutto dai nostri antichi PASTORI!

Con le dolci melodie del flauto (cif're) dei pastori vi lascio, cari ragazzi, sperando di avervi dilettrato.

I Latini dicevano:

UNUSQUISQUE FABER SUAE FORTUNAE EST (OGNUNO E' ARTEFICE DELLA PROPRIA FORTUNA).

A CONCLUSIONE IO VI DICO:

"OGNUNO E' ARTEFICE DELLA PROPRIA GIOIA!"

Avvertenza:

Il presente documento è utilizzabile a fini prettamente didattici citando sempre la fonte e gli autori.

Non sono consentiti altri usi se non autorizzati.
