I giochi di una volta

Dott. Giuseppe Muscianisi

I giochi dei bambini, o meglio, i giuochi dei fanciulli, come si diceva fino a non molti anni fa, sono un’inesauribile fonte di informazioni

Dott. Giuseppe Muscianisi

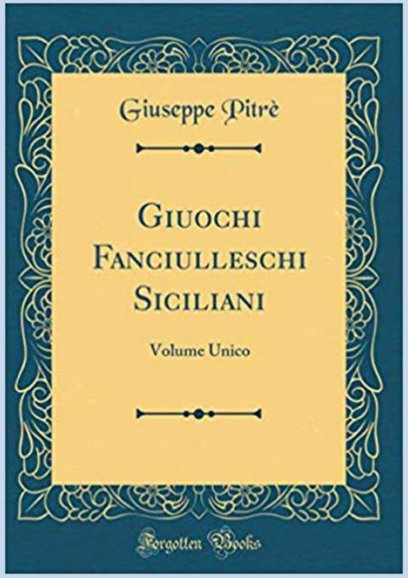
I cosiddetti ‘’giochi ‘’fanciulleschi ’’ di una volta sono stati sempre oggetto di grande attenzione

Dott. Giuseppe Muscianisi

Più che in ogni altro aspetto del folclore, nel gioco sopravvivono eventi, abitudini, e occupazioni dimenticate o decadute degli usi sociali

Dott. Giuseppe Muscianisi

“Il gioco è l’espressione del carattere dell’infanzia, l’atto spontaneo onde il bambino più completamente si rivela. Ogni bambino gioca perché ha da giocare, essendo questa la sola attività spontanea a lui concessa; dove egli non giochi, o è malato, o è un bambino troppo vecchio di senno, che è quanto dire un mostro”



Dott. Giuseppe Muscianisi

L’attività ludica svolga un ruolo determinante nello sviluppo e nella formazione della personalità e nella vita stessa del genere umano, da fanciullo ad adulto

Dott. Giuseppe Muscianisi

Ma quanto diversi i giochi fanciulleschi di oggi da quelli di una volta!

Dott. Giuseppe Muscianisi

Fino agli anni ‘60 i giochi si svolgevano per lo più all’aperto, nei cortili, nei vicoli, nei campi e, laddove esistevano, nei giardini pubblici ma il vero campo da gioco era la strada

Dott. Giuseppe Muscianisi

In strada i ragazzi s*'allianavanu* specialmente nel tardo pomeriggio, quando avevano terminato i compiti di scuola

Dott. Giuseppe Muscianisi

Fra i ragazzi c'era sempre qualcuno "*sconza iocu,* qualche altro "*'ngangarusu"* (grande, ma con azione bambinesca) o, "*attaccaturilla"* (attaccabrighe), "pizzipiturru" (presuntuoso e arrogante), o "vastasu", i ragazzi "*mammulini*" (meno vivaci, che cercavano ancora la mamma) o " *piscia e trema*"

Dott. Giuseppe Muscianisi

La strada di allora, indirettamente rappresentava una palestra per fare attività fisica, ma anche per la vita; qui s'imparavano i trucchi della sopravvivenza ed a socializzare

Dott. Giuseppe Muscianisi

Tutti questi giochi aiutavano i bambini a crescere: essi imparavano a relazionarsi gli uni con gli altri o a trovarsi degli amici che sarebbero rimasti tali per tutta la vita

Dott. Giuseppe Muscianisi

Giocare in strada oggigiorno è praticamente impossibile

Dott. Giuseppe Muscianisi

Ma altri eventi hanno portato al progressivo abbandono dei giochi all'aria aperta

L'avvento dei giochi elettronici

Ma altri eventi hanno portato al progressivo abbandono dei giochi all'aria aperta

L'avvento dei giochi elettronici

La disputa degli anni '70 sulla nocività dei giochi con regole

Le regole

La maggior parte dei giochi fanciulleschi hanno regole per giocare che, sebbene lascino spazio ad interpretazioni diverse e adattamenti, sono da seguire

Dott. Giuseppe Muscianisi

Prima di incominciare un gioco si designa chi deve fare da ***mastru*** *o da* ***mamma***, chi deve cominciare prima e chi dopo, chi deve ***appuzzari***

Dott. Giuseppe Muscianisi

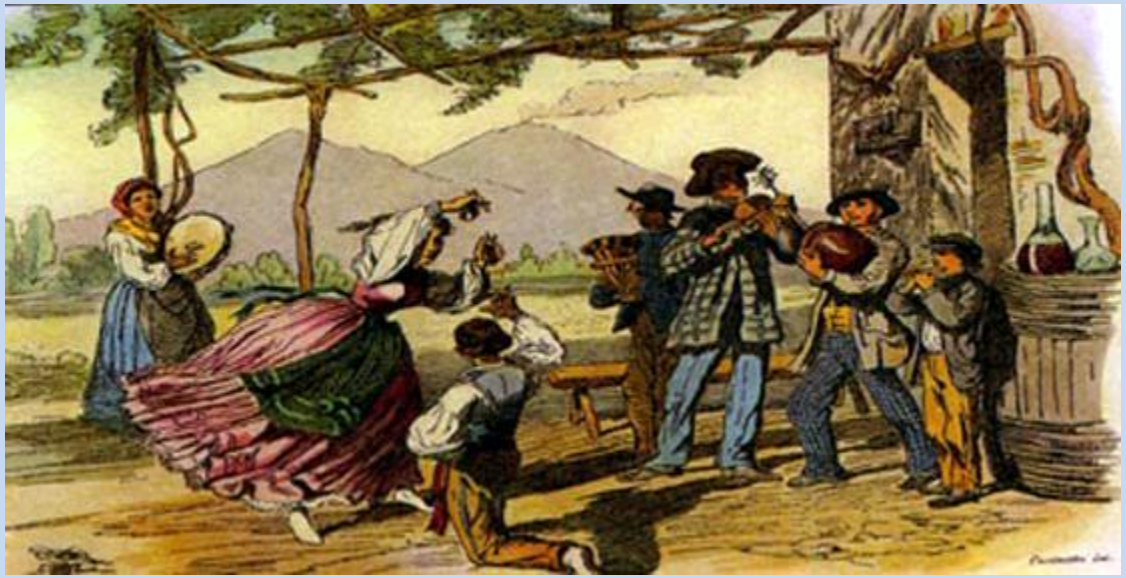
La conta è il sistema più usato per l'attribuzione ai singoli giocatori delle cariche

La conta può essere una sorta di filastrocca o poesiola

Ad ogni sillaba o parola o numero si tocca uno dei giocatori per definire chi rimarrà designato

Il sorteggio

Le filastrocche



Dott. Giuseppe Muscianisi

Sutta u lettu d’a za Cicca

Sutta u lettu d’a za Cicca
c’è ‘na jatta sicca sicca
cu’ parra prima s’a va licca

Ci si poteva salvare dalla “predizione” rispondendo prontamente:

Sugnu figghia di spizzicali
pozzu arridiri e pozzu parrai

Dott. Giuseppe Muscianisi

Oggi è duminica

Oggi è duminica
tagghiamu a testa a Minica
Minica nun c'è
tagghiamu a testa ô re
U re è malatu
tagghiamu a testa ô surdatu
U surdatu è a la guerra
e sbattemu u culu 'n terra

Dott. Giuseppe Muscianisi

Batti i manuzzi

Batti i manuzzi chi veni u papà,
potta li belli e si nnu va,
potta mmennuli e nuciddi
pi giucari sti picciriddi

Dott. Giuseppe Muscianisi

I. **Varvarutteddu.**

Si tocca successivamente il mento (*varvarottu*), la bocca, il naso, gli occhi, la fronte, ripetendo nello stesso tempo verso a verso:

Varvarutteddu;
'Ucca d'aneddu;
Nasu affilatu;
Occhi di stiddi;
Frunti quatrata:
E te' ccà 'na timpulata!

E si dà per vezzo una leggiera guanciatina al bambino.

4. **Voca, voca, voca.**

Si siede sulle proprie ginocchia il bambino lattante, o appena svezzato, si prende per le mani, e gli si canta con misurate cadenze :

Voca, voca, voca,
(*o*, Marinaru, voca voca,)
E lu rè si mancia l'oca,
E la mamma la gaddina,
E lu picciriddu la minna china !

Ad ogni verso lo si piega supino indietro, e all'ultimo gli si solletica anche il petto.

Ammucciatedda

Tramite una conta iniziale si decide chi sarà il primo giocatore a stare sotto. Questi poggia la testa contro un muro (la tana) e, tenendo gli occhi chiusi, conta fino ad un numero corrispondente al numero degli altri giocatori moltiplicato per 10.Alla fine della conta si gira e, dopo aver gridato *''A cu vidu vidu* " cerca gli altri che nel frattempo si saranno nascosti

Dott. Giuseppe Muscianisi

Quando ne trova uno corre alla tana e fa il nome di quel giocatore, ad alta voce, in modo che tutti lo sentano: in questo modo elimina quel giocatore. Di solito il primo giocatore scoperto sarà quello a fare la conta al turno successivo

Se un giocatore raggiunge la tana prima, si dichiara libero. L'ultimo giocatore rimasto in gioco, nel momento in cui raggiunge la tana, può dichiarare " libero tutti" liberando così tutti i giocatori precedentemente scoperti. In questo caso la conta viene effettuata di nuovo dallo stesso giocatore dell'inizio

Dott. Giuseppe Muscianisi

A lu Brigghiu

Brigghiu è un pezzetto di canna o di legno o di mattone arrotondato che si pone dritto in terra ponendovi sopra le monete o i fondelli puntati dai giocatori

Dott. Giuseppe Muscianisi

Si traccia una line sul terreno oltre la quale si dispongono i giocatori.
L'ordine di tiro viene stabilito per sorteggio o lanciando la propria piastra (un sasso piatto e levigato) , il più possibile vicino al muro .
Il primo a lanciare deve far cadere *u Brigghiu* e sparpagliare la posta. I successivi cercheranno di far cadere la propria piastra il più vicino alla posta. Quando tutti hanno tirato ognuno prende le monete più vicine alla propria piastra

Dott. Giuseppe Muscianisi

Vari sono i modi per tirare:
a'ntrummari, ovvero tirando a colpire direttamente oppure *a sciddicari* facendo strisciare con la piastrella il terreno

Dott. Giuseppe Muscianisi

Acchipparella

Chi stava sotto doveva acchiappare gli altri giocatori che fuggono di corsa per non lasciarsi prendere. Chi veniva toccato stava sotto a sua volta, liberando dal gioco l'avversario. Quasi sempre è stabilito un punto franco o un palo. Un'altra regolare prevede che i giocatori possano chiedere la sospensione del gioco pronunciando una parola magica come *puliscenza*

Dott. Giuseppe Muscianisi

Palla prigioniera

Il gioco si svolge a squadre. Le squadre devono essere composte da un minimo di cinque giocatori. I giocatori, una volta suddivisi in due squadre, si devono disporre sul terreno di gioco, diviso a metà da una linea tracciata nel senso della larghezza

Dott. Giuseppe Muscianisi

Lo scopo del gioco è quello di "imprigionare" i giocatori della squadra avversaria. Chi è in possesso della palla dovrà cercare di colpire gli avversari nell’altro campo tramite il lancio della palla. Il giocatore se viene colpito direttamente dalla palla dovrà correre nell’area dei prigionieri, che è posta sul fondo del campo degli avversari

Dott. Giuseppe Muscianisi

Li dovrà aspettare che qualche suo compagno intercetti un tiro fermando la palla al volo, in maniera tale da poterlo liberare così dalla sua prigionia. Vince il gioco chi riesce a colpire tutti gli avversari oppure, nella variante a tempo, chi allo scadere di esso ha imprigionato il maggior numero di giocatori

Dott. Giuseppe Muscianisi

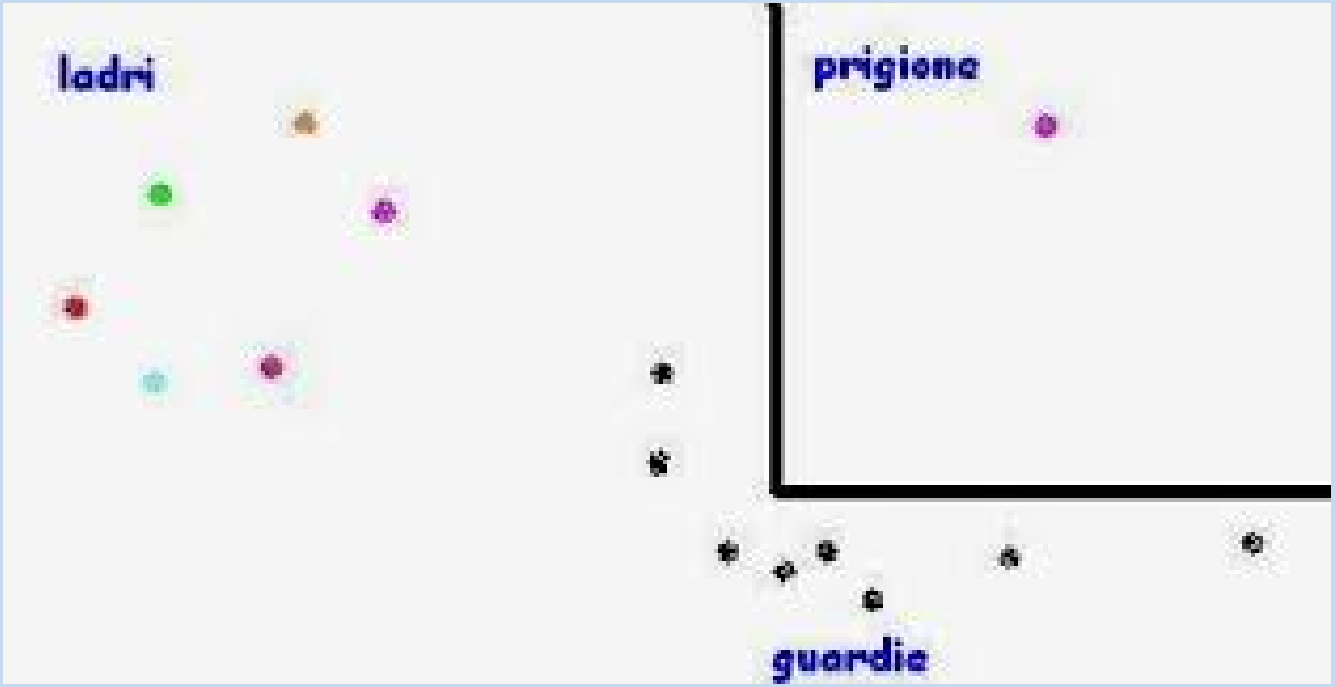
A latri e birri

I giocatori si dividono in due squadre generalmente in numero diseguale, due o tre ladri per ogni guardia. Le guardie sono generalmente identificate da qualche segno particolare come per esempio un fazzoletto stretto al braccio

Dott. Giuseppe Muscianisi

Al segnale, le guardie si lanciano all'inseguimento dei ladri cercando di catturarne il maggiore numero possibile. Ogni ladro che viene toccato o fermato da una guardia viene portato alla *sbarra* un luogo prestabilito dove deve rimanere

l ladro prigioniero resta confinato oltre la linea della prigione. Se un altro ladro, senza farsi prendere, riesce a toccare la mano del prigioniero, questo ritorna libero



Se il ladro tocca la *sbarra* senza essere catturato, diventa esso stesso *birro* e il gioco ricomincia. Chi rimane prigioniero e non viene liberato è condannato a subire una penitenza

“Giochi con le figurine”

Dott. Giuseppe Muscianisi

Si sceglieva un luogo dove poter iniziare a giocare, preferibilmente una superficie liscia e pulita, tipo il banco di scuola, un gradino delle scale o un muretto nel cortile

Il gioco poteva avvenire con differenti metodi :

Con la botta o a
sbattone o a schiaffo

Ognuno metteva lo stesso numero di figurine, che si poggiavano sul banco. Poi si dava una botta tremenda con la mano. Quelle che si rivoltavano erano conquistate altrimenti si passava la mano all'avversario

Dott. Giuseppe Muscianisi

E poi c’era il soffio

Le figurine che si vogliono giocare si mettono sul pavimento vicino ad una parete. L’avversario deve fare un grosso soffio e sfruttando la parete deve riuscire a girarle. Quelle che si girano sono le sue

Il gioco dei tappi

Il gioco nacque, in Italia, nel secondo dopoguerra, in seguito alla grande diffusione dei tappi di metallo sulle bottiglie, precedentemente quasi sconosciuti

Dott. Giuseppe Muscianisi

Gara di tiro

Posizionando il tappo di schiena si tirava con il movimento a molla delle dita (come il lancio della biglia) Alla fine della partita vinceva chi ha raggiunto la distanza massima e come premio riceverà i tappi degli avversari

Dott. Giuseppe Muscianisi

Circuiti o pista con i tappi

Viene creato un percorso a curve.

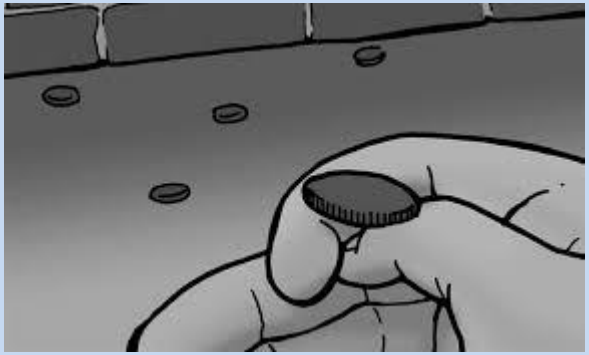
A turno i giocatori danno un colpo al tappo per tentare di arrivare al traguardo prima degli altri. Il percorso con un inizio ed una fine viene chiamato circuito, oppure può essere simile ad un tracciato chiuso ed allora viene chiamato pista

Dott. Giuseppe Muscianisi

A muro

Il gioco si praticava di solito con monete da dieci lire .. .. .. erano le uniche reperibili, sul mercato, dai bambini di quel tempi

Si sorteggia con una conta il giocatore che comincia e l'ordine di gioco



Dott. Giuseppe Muscianisi

Si traccia una linea per terra alla distanza di 5-6 passi dal muro. I giocatori lanciano a turno la moneta, il più vicino possibile al muro, stando attenti che la moneta non tocchi il muro.

Chi tira più vicino al muro vince. Se la moneta, invece, tocca il muro, il tiro è considerato nullo e la moneta è persa

Dott. Giuseppe Muscianisi

Battimuro

Il primo giocatore lancia la propria moneta (o bottone) verso il muro. Perché il tiro sia valido, la moneta deve colpire il muro e rimbalzare indietro. Se il lancio è corto e la moneta non colpisce il muro, il tiro è fallito e la moneta persa. Tutti gli altri, a turno giocatori effettuano il tiro.
Si misura la distanza di ogni moneta dal muro e vince tutte le monete lanciate il giocatore che si è avvicinato di più al muro

Dott. Giuseppe Muscianisi

A li ciappeddi

Il gioco delle bocce era costoso e, aguzzando l'ingegno, si è arrivato ad un gioco simile, ma più economico
Li ciappeddi erano di pezzi di piastrelle di cemento o di terracotta per pavimenti o pezzi di marmo segato, trovati nelle discariche; resi tondeggianti. Si lanciavano con la speranza di farle arrivare il più vicino possibile al *"boccinu",*una *ciappedda* più piccola delle altre

Dott. Giuseppe Muscianisi

A la fussetta

I più piccoli si dovevano accontentare di fare una buchetta per terra e cercare di farvi entrare una pallina di vetro, di metallo o addirittura le noccioline

Dott. Giuseppe Muscianisi

La campana

Per giocare a campana bisogna avere a disposizione solo una modesta estensione di terreno su cui tracciare il percorso. Sui marciapiedi invece, sull'asfalto stradale o su altre superficie lisce, lo si può disegnare con il gesso.
Il disegno può variare, ma il percorso di solito è composto da una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente con l’ultima casella a forma di semicerchio

Dott. Giuseppe Muscianisi

Il concorrente gettava un sasso sulla prima casella, la raggiungeva su un sol piede e ,dopo averla raccolta, continuava per le caselle restanti.
Sull'ultima casella del tracciato il giocatore deve girarsi per completare il percorso rifacendolo a ritroso

Dott. Giuseppe Muscianisi

U munzeddu

Si dispongono quattro noci, tre sotto e una sopra, in maniera da formare una piccola piramide, detta *munzeddu*. Dopo il sorteggio il primo lancia una noce da una certa distanza ,cercando di colpire e scomporre il mucchio di noci. Chi riesce segna un punto e vince colui che raggiungere per primo un punteggio prestabilito

Dott. Giuseppe Muscianisi

Il telefono

Si organizzava con una lunga funicella ai cui estremi erano posti due barattoli bucati al centro per permettere il passaggio dello spago, che poi veniva annodato. I due barattoletti fungevano da cornette telefoniche

Dott. Giuseppe Muscianisi

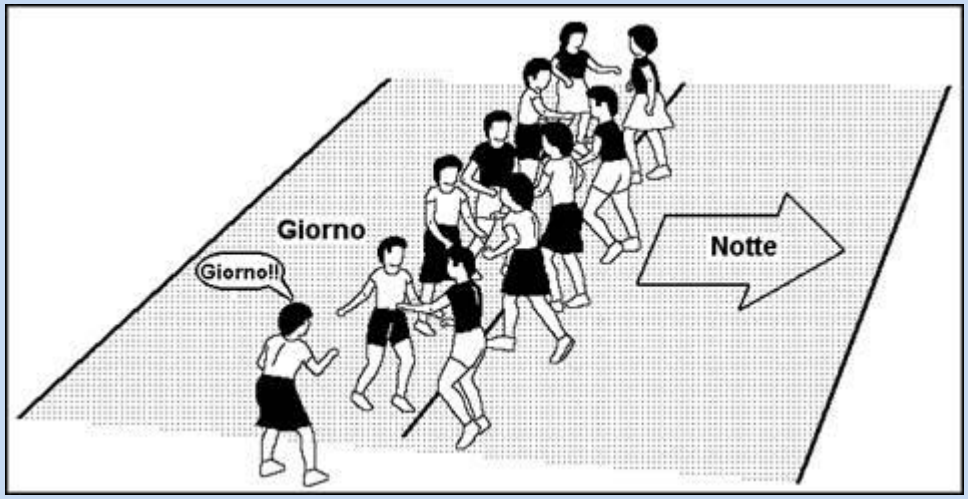
La bandiera

Si gioca in due squadre con lo stesso numero di giocatori, più il porta-bandiera

Dott. Giuseppe Muscianisi

Si delimita il campo da gioco con tre traccia, una linea retta al centro del campo da gioco, e altre due linee equidistanti e parallele alla linea tracciata.

I giocatori di una squadra si allineano lungo la linea della propria casa, gli uni di fronte agli altri. Ad ogni giocatore viene assegnato un numero in ordine progressivo partendo da un estremo della fila



Dott. Giuseppe Muscianisi

Il porta-bandiera sta in piedi, ad un estremo della linea di mezzeria, e tiene con la mano la bandiera, cioè un fazzoletto o qualcosa di simile, con il braccio teso in avanti

Dott. Giuseppe Muscianisi

Il porta-bandiera può chiamare un numero qualsiasi. Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso il porta-bandiera per rubare la bandiera

Rubare la bandiera può avvenire in due modi:
afferrare la bandiera prima che lo faccia l'altro e arrivare all'interno della propria casa senza essere toccati dall'avversario, o, se non si riesce ad afferrare la bandiera per primo, toccare l'altro giocatore prima che arrivi nella sua casa. Alla squadra del giocatore che ruba la bandiera spetta il punto e il giocatore perdente viene eliminato

Dott. Giuseppe Muscianisi