GERARDO DI PIETRO

I NOSTRI GIOCHI IN MORRA DE SANCTIS DI 80 ANNI FA

Estratto da:

"APPENDICE DEL VOCABOLARIO DEL DIALETTO MORRESE DI GERARDO DI PIETRO"

© Gerardo Di Pietro
Binningen / Svizzera

PREFAZIONE

Sono passati tanti anni da quei tempi. Erano tempi di guerra, di carestia, di angustie per tutti. Le famiglie avevano i padri al fronte, alcuni morivano, più di quaranta morresi persero la vita in guerra, nessuno più si ricorda di loro. Cancellati dalla memoria, neanche una lapide a ricordare il loro sacrificio.

Per noi bambini e adolescenti la vita non era poi così cattiva. Privi dei padri, le madri impegnate a procurare il sostentamento della famiglia con il loro lavoro, crescevamo liberi in mezzo alla strada. Dopo la scuola che durava fino alle ore 13, si tornava a casa, si mangiava un pasto frugale, e poi giù in strada a giocare . I giochi erano naturalmente scelti secondo le stagioni. Si giocava con la neve d'inverno, e quando il tempo era bello durante i mesi più caldi, facevamo gli altri giochi all'aria aperta. A Morra l'inverno era rigido, il paesello, che allora contava più di tremila abitanti, era pieno di bimbi e ragazzotti e non era difficile scendendo in strada trovare i compagni di gioco. Eravamo liberi come i puledri nelle praterie, e quando tornavamo a casa con le ginocchia sbucciate a causa delle lotte con i compagni, o dei giochi piuttosto rudi nelle strade non ancora asfaltate, sul terreno pieno di ciottoli e scheggioline di pietre, dovevamo sorbirci i rimbrotti della mamma, anche perché non erano solo le gambe e le braccia ferite, ma anche i pantaloni e le camicie

erano spesso ridotti a brandelli, e Dio sa come doveva fare la povera mamma per procurarci un indumento nuovo con i tempi tristi che correvano.

Comunque sia, questo non ci impediva il giorno dopo di rifare i nostri giochi in strada, di continuare ad accapigliarci e ad apprendere le espressioni più volgari del popolo, che lanciavamo contro i nostri coetanei nemici. Decisi di ricordare quei giochi, che inserii nell'appendice del Vocabolario del Dialetto Morrese, insieme a altre notizie utili del passato morrese. Ora anche i giochi li ho raccolti in questo libretto. Per ricordo di una vita spensierata in mezzo alla strada, quando non esistevano droghe per rimbambirsi, e i ragazzi con i loro giochi e la voglia di vincere tempravano anche la loro volontà. Non c'era la televisione, la fantasia e l'immaginazione si sviluppavano, perché quando sentivamo parlare di qualcosa lontana che non avevamo mai vista, dovevamo immaginarcela. Imparavamo anche a cavarcela da soli in tutte le occasioni scabrose, così il nostro spirito e la nostra volontà diventavano più forti. Altri tempi, altra gente, altri usi.

Quando pubblicai questi giochi tanti anni fa nel mio vocabolario del dialetto morrese, la scuola di Morra dedicò una giornata a farli eseguire dimenticati dai bambini delle scuole. Le due foto in copertina ricordano quella giornata.

GERARDO DI PIETRO

I GIOCHI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI

ACCHIAPPANE. In questo gioco un bambino, o una bambina, tirati a sorte, rincorreva tutti gli altri, cercando di toccarne qualcuno. Il bambino che era stato toccato prendeva il posto di chi lo toccava ed il gioco continuava.

L'ACCUARÓLA. Il Gioco de l'accūaróla è il gioco del nascondino.

L'ARCU E LA FRÉCCIA. Con un ramo pieghevole si costruiva l'arco, con stecche di legno oppure, con una stecca d'ombrello, si facevano le frecce. Si disegnava su un cartone un bersaglio e si scrivevano i punti nei vari cerchi disegnati. I bambini, a turno, tiravano le frecce nel bersaglio, cercando di colpire il centro, o comunque di raggiungere il più numero di punti possibile. Lo stesso gioco, ma poco raccomandabile, si faceva lanciando dei sassolini con una fionda "la freccia" fatta con due elastici di gomma di camera d'aria legati ai due capi di una forcella di legno, con i rebbi lunghi da 10 a 12 cm. e il piede da 7 a 8 cm. per tenerlo saldamente in mano. Gli altri capi degli elastici di gomma erano legati ad un pezzetto di cuoio di ca. 4x2,5 cm. Si metteva la pietra nel pezzo di cuoio, si tendevano gli elastici, e, lasciando il cuoio, la pietra era scagliata con forza

verso il bersaglio che, per la maggior parte, erano gli uccelli. Quest'arnese era molto preciso e, se usato bene, colpiva spesso il bersaglio.

L'AQUILONU. Erano degli aquiloni di carta, fatti da noi stessi, con stecche di canna e carta leggera che, legati a un filo, con una lunga coda di anelli di carta, s'innalzavano nel cielo.

L'ANIÉLLI. Da un pezzo di carta, robusta, ma non troppo doppia, ritagliavamo degli anelli, nei quali praticavamo un buco al centro di ca. 2,5 cm. di diametro. In questo buco s'infilava una pietra. La pietra lanciata in uno stuolo di rondini o di rondoni, che giravano intorno sempre nello stesso posto, portava con sé la carta, ma poi alla fine usciva dal buco e ricadeva a terra. La carta leggera rimaneva nello stuolo dei rondoni. A volte, qualcuno di loro s'infilava dentro il buco e, rimanendo con le ali legate dalla carta, cadeva a terra. Il successo era rarissimo e il lancio si faceva più per gioco che per catturare veramente il rondone.

BARBA BARBARELLA. Consiste nel prendere le due guance tra il pollice e l'indice e, tirando ripetutamente, cercare di fare le più strane boccacce in modo da far ridere, ripetendo il verso " Barba barbarella, chi ride va all'inferno" alla fine del verso

si chiede “ San Pié, è risu?” se si risponde no si dice “ mbaravìsu” (in paradiso), se la risposta è si, si dice “A lu nfiérnu” (all’inferno).

BARRIERA O GUERRA FRANGESA. I ragazzi si dividono in due campi, in ognuno dei quali c’è un numero uguale di ragazzi. Ogni campo ha una porta di circa 3 m. segnata o tra due alberelli, o con due pietre a terra, nella quale i ragazzi stanno al sicuro. Tirando a sorte, si stabilisce la squadra che deve iniziare il gioco. La squadra sulla quale cade la conta, manda un ragazzo, possibilmente uno dei più svelti e veloci, a sfidare i giocatori nel campo avversario. Là, uno dei giocatori mette una mano aperta accostata al suo petto e l’altra dietro la schiena. Lo sfidante deve dare per tre volte uno schiaffetto sulla mano aperta, contando ad alta voce uno, due, tre; e poi scappare; al tre, chi ha porto la mano, cerca di toccare velocemente l’altro prima che scappi. Se ci riesce, l’altro è preso prigioniero e è messo a tre o quattro passi di distanza dalla porta, se non riesce a toccarlo subito l’insegue, ma allora escono fuori i compagni dello sfidante e cercano a loro volta di toccare l’inseguitore. Può toccare e prendere prigioniero l’avversario solo chi è uscito per ultimo dal suo campo. La squadra del prigioniero può liberarlo se qualche compagno riesce a toccare il prigioniero senza essere a sua volta toccato.

Vince la squadra che ha catturato tutti i giocatori dell'altra squadra, oppure se un giocatore riesce a entrare nella porta avversaria quando è incustodita. In questo caso deve gridare "Vittoria!" e allora il gioco finisce.

BARUGLIA O COPPELANDUONU. Alcuni ragazzi, che devono avere tutti il berretto, tirano a sorte chi deve "paràne", cioè, deve mettere il suo berretto per terra, denominato "la ciàccia", allontanarsi di alcuni passi e gli altri cercano di calciare il berretto, mentre chi ha "paratu", rincorrendo i giocatori, cerca di toccarne uno.

Il gioco continua fino a quando un altro giocatore non sia toccato da chi ha "paratu". Allora questi riprende il suo berretto, o quello che rimane del suo berretto dopo la scalciata, e chi è stato toccato deve "paràne" a sua volta, e il gioco ricomincia.

GIOCO DEI BOTTONI. Si fa per terra una piccola fossetta, poi i diversi giocatori "tirene a azzeccà cu li buttùni" lanciando, da circa due o tre metri, ognuno un bottone verso la fossetta. Chi ha piazzato il bottone più vicino alla fossetta giungendo l'indice o il medio con il pollice, lo fa schioccare, colpendo il bottone, mentre dice le parole: tips, tapps e funtanèlla è, se il bottone finisce nel fossetto e fundanèlla nunn'è, se il bottone rimane fuori. Se con

le tre schioccate riesce a mettere il bottone nella fossetta, può prenderlo e continuare con gli altri fino a quando non finiscono i bottoni giocati, oppure, se il bottone non entra dopo le tre schioccate e rimane fuori, a lui subentra il secondo, colui cioè che aveva il bottone un po' più distante dalla fossetta. I bottoni finiti nella fossetta sono vinti dal giocatore che è riuscito a infilarli. A volte, quando il giocatore si accorge dopo due tips che col terzo non riuscirà a infilare il bottone nella fossetta, con l'ultimo tips cerca di mandarlo il più lontano possibile, in modo che il giocatore seguente non potrà vincerlo. I bottoni hanno un valore a secondo della loro grandezza. La misura è un bottone normale per i pantaloni, un bottone di cappotto vale due bottoni, o anche tre, a secondo di quanto è grande e dell'accordo fatto prima con i compagni di gioco.

CAPU E CROCI. Testa o croce. Si buttano dei soldini per aria e prima bisogna puntare su testa o croce. Quando ricadono a terra chi ha indovinato può prendere tutti i soldini con la faccia da lui predetta.

(I ragazzi romani antichi lo chiamavano "Capita, aut Navem". Vedi: Nicola Del Buono "*Lezioni sulle antichità romane*" pag. 174, sul sito web http//www.morreseemigrato.ch, nella Rubrica: "Biblioteca Elettronica". Oppure sulla Gazzetta Dei Morresi Emigrati anche nella Biblioteca Elettronica.)

LA CAMBANA O ANGA ZOPPA. Generalmente un gioco per le bambine. Si tracciava per terra un trapezio a forma di campana, rotondo alla sommità. In questo trapezio si tracciavano dei quadrati, chiamati “case”.

Poi si buttava una piccola pietra piatta, incominciando dal primo quadrato. La bambina iniziava il giro della campana saltellando su una gamba sola, prendeva la pietra senza posare il piede a terra e faceva il giro della campana sempre saltellando su di un piede. Quindi buttava la pietra nella seconda casella e faceva lo stesso giro, poi nella terza e così via, fino a quando non aveva fatto tutta la “cambàna”. Allora aveva il diritto di scegliersi una casa. Si sceglieva, cioè, un quadretto della campana e la contrassegnava con le due diagonali. Quando giocava la prossima bambina e giungeva davanti alla casa, doveva fermarsi e chiedere il permesso alla padrona, che poteva accordarlo, oppure no. In quest’ultimo caso la bambina che stava giocando doveva saltare la case saltellando su un solo piede e senza toccarla. La cosa diventava difficile quando c’erano due, o addirittura tre case una dopo l’altra. Allora bisognava avere una grande capacità per il salto su di una sola gamba.

Era però anche possibile che la bambina che aveva la casa dicesse, “Avanti con riposo”. In questo caso la bambina entrava nella casa senza saltarla, poi doveva

saltellare tra le diagonali tracciate senza toccare le linee, rimettere entrambi i piedi a terra, e, dopo aver saltellato in tutti e quattro i triangoli, uscire e continuare nella prossima casella.

A L'ANGA ZOPPA. Anche i bambini giocavano, ma su un tracciato lineare, composto da diverse caselle tutte della stessa grandezza, una dopo l'altra; generalmente sulle pietre squadrate messe ai lati e al centro del selciato, chiamate a Morra "linie".

CANZÉRRA. Canzérra, giocattolo semplice dei bambini. Si passa un filo doppio attraverso i due buchi di un bottone o di una castagna piatta e si lega ai due capi. Si mette in funzione infilando le dita nei capi a cappio e facendo attorcigliare i fili girando il bottone sempre verso una parte. Quando i fili si sono bene attorcigliati, si tira ai due capi con le dita e il filo storcigliandosi, provoca il giro veloce in senso contrario del bottone, che agisce da volano. Il filo si attorciglia così dall'altra parte per ripetere il gioco basta tirare e mollare di nuovo. Il sibilo prodotto dalla velocità del bottone si chiama in dialetto morrese "nfuta". I bambini si divertivano a volte a far girare la "canzérra" nei capelli dei ragazzi. I capelli si attorcigliavano intorno al filo e spesso bisognava tagliarli per districarli.

LU CARRU ARMATU. Si prende un rocchetto di legno, quello su cui è avvolto il cotone per cucire a macchina, alle due estremità si intagliano intorno dei dentini, ritagliandoli col coltello. Si passa attraverso il buco del rocchetto un elastico, tenuto fermo da una parte con un piccolo chiodo. All'altro capo s'infila un chiodo più lungo. Girando questo chiodo lungo, l'elastico s'avvolge. Quando è ben avvolto si mette il rocchetto su di un tavolo, o per terra, e l'elastico, svolgendosi di nuovo, fa camminare il rocchetto, il quale, avendo i dentini, è capace anche d'arrampicarsi su alcuni ostacoli. Per far svolgere meglio l'elastico si metteva un pezzettino di candela o di sapone tra il chiodo e il rocchetto.

LA CATÉNA. Due squadre di bambini si davano la mano l'uno con l'altro. Una squadra cercava di tirare l'altra squadra dalla sua parte. In sostanza si tratta del tiro della fune praticato con le mani.

CAVALLINA. II gioco della cavallina è conosciuto ancora oggi. I bambini si chinano a pecorella e uno di loro salta su tutti, uno dopo l'altro, mettendosi poi nella stessa posizione quando è giunto alla fine, mentre l'ultimo inizia la sua serie di salti, e così via.

CHIRCHIU. Il gioco del cerchio consisteva nello spingere, con un lungo ferro ricurvo alla punta, un cerchio, facendolo rotolare per lunghi tratti. Il cerchio era contenuto nell'orlo delle vecchie caldaie di rame. Il ferro ricurvo, detto "martellina" era formato o da un robusto ferro di ca. 3 mm. di spessore, oppure da filo di ferro abbastanza robusto, magari due ferri intrecciati per renderli più robusti; dopo averlo piegato alla forma giusta, si infilava in un manico più lungo formato da un ramo appropriato di sambuco. La forma della forcella che spingeva il cerchio era ad U, piegato ad angolo retto col resto del filo.

Per le discese era necessario trattenere il cerchio, che correva troppo, allora si usava guidarlo a "martellina strénda". Si avvolgeva la "martellina" facendola passare per l'interno del cerchio, così che era possibile frenarlo.

Questo gioco era praticato anche dai ragazzi romani antichi e si chiamava "trochus". Quei ragazzi, per fare ancora più rumore nel rotolare il cerchio, *lo munivano di campanelli,* (vedi "Lezioni sulle Antichità romane" di Nicola Del Buono Pag. 173. Oppure Gazzetta dei Morresi Emigrati).

LI NDRONGULI. L'altalena si faceva legando una fune al ramo di un albero, oppure si legavano delle robuste liane.

JUOCU DE RE COCCHIE. Si mettevano dei semi di carruba sull'orlo di un pezzettino di pietra piatta o di mattone che era su una linea tracciata per terra. I ragazzi, a turno e da lontano, lanciavano una piccola pietra piatta. Se la pietra lanciata toccava quella con le "còcchie" il giocatore poteva appropriarsi di quelle che cadevano oltre la linea. I semi che rimanevano fuori erano rimessi sull'orlo della pietra piatta e un altro giocatore continuava il gioco. Erano validi solo i semi di carruba, altri, come quelli dell'anguria, delle pere, ecc. non erano validi per questo gioco.

LA CUCINÈDDRA. Le bambine approntavano un cucinino fatto con pietre o pezzi di mattone, e facevano finta di cucinare qualcosa. Gli ingredienti erano di solito bacche o erba. Naturalmente non era commestibile.

LINA LINA ZÒPPA. La "lina zoppa" gioco della conta dei bambini. I bambini sono in cerchio e uno di loro inizia a contare soffermandosi ad ogni sillaba su un altro bambino. Quello sul quale cade l'ultima sillaba è il prescelto della conta. La filastrocca è la seguente:

Lina, lina zòppa, quànda pènne puórti ngòppa, e ne pòrtu trèndaquàttu, una, dòi, tré e quàttu. *(si allunga il gioco continuando)* Sòtt'a la prèula nàsci l'uva, prìmu

nàsci e po' matura, vene lu viéndu a cutelià, tira, tira to..mme..là.

I bambini usavano fare la conta anche nel modo seguente: "Pisa pisella, fiore di cannella, cannella ncusufinu, Sandu Martinu, Martinu ngurrinó, scarafó, scarapicchió, accova lu pèdu altu". Il bambino sul quale si fermava l'ultima sillaba doveva alzare un piede.

Questa conta era tipica delle bambine.

MAZZA E PÌUZU. Il gioco "de lu Mazza e pìuzu " è il gioco detto in italiano della "lippa".

Si taglia un pezzo di ramo di ca. 12-15cm. di lunghezza e 3-4 di diametro. Si appuntiscono le due estremità, così come si fa con una matita. Poi si prende un ramo diritto, anche dello stesso spessore dell'altro e si taglia della lunghezza di ca. 80 cm. Il primo si chiama " pïuzu " il secondo più lungo è la mazza.

Si traccia un cerchio per terra di 80 cm. di diametro, si tira al centro la linea del diametro. Si mette "lu pïuzu " su questa linea e si batte con la "mazza" su una delle punte. Quando "lu pïuzu " si alza, si cerca di colpirlo, mentre è ancora in aria, con la mazza, per scagliarlo il più lontano possibile. Si va quindi dove si è posato e si fa la stessa procedura, così per tre volte in tutto.

Dopo si mette la mazza al centro del cerchio, dove è tracciato il diametro e uno dei ragazzi, prende “lu pïuzu”, fa tre passi verso il cerchio e lo lancia verso la mazza. Se coglie la mazza ha vinto e sarà lui a battere di nuovo, se non coglie la mazza, il ragazzo che ha battuto prima può battere di nuovo dal luogo dove è caduto “lu pïuzu “. Dopo va a raccoglierlo e conta i passi fino al centro del cerchio. Quanti passi fa, tanti sono i suoi punti. Quindi batte di nuovo, lui, oppure il suo compagno di squadra se ne ha uno.

LA PALLA DE PÈZZA. Quando non c’erano né palle né pallone di gomma si giocava con una palla di stracci legati con lo spago, o insaccati in una calza, oppure con una palla, fatta da qualcuno più esperto, contenente lana, che saltava anche un po’ quando la si scagliava con forza per terra. Il gioco aveva le regole del gioco del pallone.

RE PADDRÉTTELE. Quando c’era la neve si facevano le battaglie con le palle di neve chiamate “Paddréttele” (sing. lu Paddrìttelu ”).

LA CAPANNA. Quando nevicava i bambini, o gli adulti, costruivano per loro una capanna di neve, con le aperture come un igloo. I bambini vi entravano e ne facevano la loro casetta.

LU FRISCARIÉDDRU. Il fischietto si faceva tagliando un ramo diritto di circa 50-60 cm. da un albero di castagno quando aveva già la linfa e non era germogliato.

Poi si batteva delicatamente, curando di non rovinare la corteccia. Si stringeva con cautela la corteccia e, girando avanti e indietro si staccava dal ramo. Ciò avvenuto, si tagliava un pezzo del ramo di 6-7 cm. si praticava una scanalatura piatta sul pezzetto e si infilava nella corteccia. Si apriva una tacca poco distante dall'imboccatura dove arrivava il pezzetto di legno. Questo fischietto era di poca durata, perché la corteccia seccava e si facevano delle crepe.

Si poteva fare anche la trombetta con una canna. Si intaccava un po' la canna curando di non rompere la sottile pellicola interna, avvicinandola alla bocca e emettendo dei suoni, la pellicola vibrava come una trombetta per bambini.

PARU E SPARU. Il gioco consiste nel nascondere in una mano una certa quantità di pietruzze, o fagioli, fave, ecc. e l'avversario deve indovinare se le pietruzze contenute nella mano sono di numero pari o dispari.

I bambini romani chiamavano questo gioco "ludere par impar". (Vedi autore sopracitato).

PASSELA PASSELA LU SCARPONU. Siccome questo gioco è un po' triviale, non lo descrivo perché, secondo me, non merita di essere tramandato. In sostanza si tratta di passare una scarpa di mano in mano sotto un cappotto.

LU JUOCU DE LU PETRICCHIELU. Lu "petricchielu" era un pallino di pietra per giocare con i soldini. Il gioco, non più in voga, consisteva nel mettere una piccola pietra rotonda per terra "petrìcchielu" poi, allontanandosi di alcuni passi, ogni giocatore lanciava un soldino di rame verso questo "petrìcchielu". Il giocatore che accostava di più il soldino lanciato al "petrìcchielu" iniziava il gioco. Egli metteva i soldini l'uno sull'altro, sempre con la stessa faccia verso l'alto, e lasciava cadere sulla pila di soldini "lu petrìcchielu". I soldini che voltavano faccia erano suoi. Bisognava essere molto destri a far cadere la pietra sull'orlo del soldino con una certa forza in modo da far rivoltare molti soldini. A volte, i soldini di rame così trattati a colpi di pietra erano inservibili e non erano più accettati né dai ragazzi nel gioco, né dai bottegai. Si diceva in questo caso: - Stì suldìni so' bbuóni sùlu pe pèzza a la caudàra, questi soldini sono buoni solo per riparare i buchi alla caldaia.

PILÈTTU. Ad uno dei ragazzi, tirato a sorte, viene assegnato uno spazio detto “casa”, il gioco inizia quando il padre, che è in casa, esce dallo spazio assegnato per cercare i suoi figli, che sono gli altri ragazzi che partecipano al gioco. Non appena il padre tocca con la mano uno dei ragazzi, questi è obbligato a correre insieme al padre il più velocemente possibile per tornare nella casa. Durante il tragitto i due sono tempestati di pugni sulla schiena dagli altri partecipanti, fino a quando non hanno raggiunto lo spazio a loro assegnato. Il figlio così acquisito, da quel momento, è obbligato ad aiutare il padre alla ricerca degli altri figli. Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori non saranno stati toccati.

PISCIULICCHIU. Pisciulìcchiu” gioco dei bambini che consiste nel fare un nodo a capo di un fazzoletto che un bambino lancia all’indietro tra le gambe divaricate il più lontano possibile. Mentre questi va a recuperarlo gli altri bambini lo picchiano sulla sua schiena con i loro fazzoletti annodati alla punta.

LA PUPA. Il gioco della bambola era praticato dalle bambine.

SAN GIORGIO. Due squadre di bambini, tirando a sorte, scelgono chi deve “parane”, cioè mettersi a

pecorella, l’uno dietro l’altro, il primo davanti appoggiato con le mani su di un muretto, e i seguenti appoggiati l'uno all’altro, avendo cura di nascondere bene la testa.

Un ragazzo degli avversari si mette dietro a loro e, giungendo le mani, abbassandole un po', fa da staffa ai compagni, che saltano per mettersi a cavalcioni sui ragazzi della squadra avversaria e, prendendo la ricorsa, si appoggiano con un piede sulle mani del compagno che li catapulta il più avanti possibile, in modo che anche gli altri ragazzi che saltano dopo, abbiano posto sulle schiene degli avversari. Il gioco finisce o perché quelli che sono sotto non reggono il peso sulla loro schiena e cedono cadendo sulle ginocchia, o perché i ragazzi che sono a cavalcioni, non avendo una posizione ottimale cascano giù dalla schiena dei loro avversari. Fino a quando non si verifica uno di questi punti i bambini rimangono in groppa. Tuttavia, presto o tardi, qualcuno più debole cederà.

SANGUALIÉRU. Uno o due ragazzi si appoggiano con le mani ad un parapetto o a un muretto chinando il busto verso avanti e gli altri saltano sulla loro schiena. Il primo che salta deve fare in modo di giungere il più avanti possibile così che rimane abbastanza spazio dietro di lui per gli altri compagni che salteranno a loro volta gli uni dietro gli

altri. Se uno di quelli che sta sulla schiena degli altri non riesce a trattenersi su e mette un piede per terra, tutta la squadra che è saltata deve mettersi sotto e quella che era sotto ha il diritto di saltare. Prima di saltare i bambini sono soliti dire per dare l'avvio: - Sangualiéru vòtta! –

LU SCAFFU. Il gioco dello schiaffo, molto conosciuto, consiste nel mettere un bambino in piedi, con una mano aperta accanto all'orecchio, e qualcuno di dietro gli da' uno schiaffo sulla mano. Il bambino deve indovinare chi glie l'ha dato. Se indovina l'altro prenderà il suo posto, altrimenti rimarrà lui finché indovina. Il bambino che riceve lo schiaffo è tirato a sorte per iniziare il gioco.

LI SCIUCULI. Quando nevicava i bambini si sedevano su una sedia o uno sgabello e lo usavano per slitta, scivolando lungo la discesa. Oppure, quando non c'era neve, seduti per terra scivolavano lungo un pendio. Immaginatevi il fondo dei pantaloni quando si ritornava a casa!

LU SCUCCHIARULU. Lu "Scucchiarùlu" è un giocattolo fatto con un pezzo del ramo di un sambuco lungo una decina di cm. e di ca. 2,5 cm di diametro. Si toglie il midollo centrale, poi si prende un'asticella tagliata da un rametto, sulla punta dell'asticella si

avvolge un pezzettino di stoffa in modo che entri a stantuffo nel buco praticato nel sambuco. Si carica nel buco una pallina di carta e si spinge dall'altro lato con l'asticella, avendo cura di inumidire prima il pezzetto di straccio, con acqua o con saliva. Se il giocattolo è ben fatto, la pallina fuoriesce con forza sotto la spinta dell'asticella e causa uno schiocco.

SPACCASTRUMMELU. Il gioco con la trottola di legno. Uno dei bambini lancia una trottola e gli altri cercano di lanciare la loro trottola su quella dell'avversario per spaccarla col chiodo che è sulla punta.

Anche questo gioco era praticato dai bambini romani antichi e si chiamava "turbo" *(N. Del Buono Op. cit. Pag. 173)*

LU JUOCU DE RE STACCE. La staccia è una pietra piatta, si gioca come al gioco delle bocce, ma sostituite da queste pietre piatte. I bambini giocavano anche alle "palle" cioè alle bocce, ma con pietre più o meno rotonde, cercate nelle pietraie, oppure arrotondate usando un martello o un'altra pietra più dura. Il pallino si chiamava anche in questo caso "petricchielu".

LU STRÀSCINU "Lu stràscinu" (strascico) era composto da rami di alberi; foglie, erba e liane che i

bambini mettevano insieme. Sullo “stràscinu” si sedeva un bambino, e gli altri lo tiravano con delle liane, così come i cavalli tirano le carrozze. Nelle strade senza’asfalto si alzava un polverone enorme che divertiva molto i bambini.

LA GUERRA. Fino all’immediato dopoguerra i ragazzi combattevano le guerre di quartiere. A causa di questo, se un ragazzo di Piazza De Sanctis si recava a San Rocco durante il giorno e senza un motivo determinato, come p. es. comprare qualcosa, o comandato dai genitori, oppure in bottega per imparare un mestiere, correva il rischio di essere picchiato dai ragazzi del quartiere. La stessa cosa succedeva ai ragazzi di San Rocco se andavano a gironzolare in piazza.

LA CATENA DE LU SORICIU. gioco con un filo di lana, spago o cotone. Una persona prende un filo abbastanza lungo legato ai due capi e, tenendolo in un certo modo con le dita delle due mani, forma una figura. Un’altra persona prende dall’altra parte il filo con le sue dita avendo cura di formare un’altra figura' che viene poi ripresa dall’altro e così via fino a quando non è più possibile formare nuove figure.

LA SCUPPÉTTA. Si prende una canna e si spacca un po’ sulla punta. Queste due parti si aprono e

s'inserisce in mezzo una pezzetto di canna di circa 4cm. di lunghezza e 5 mm. di larghezza. Facendo pressione sulle due parti aperte della canna, il pezzettino introdotto è scagliato lontano.

LA JÓNDA. La fionda si fa con la cinta dei pantaloni o con qualsiasi altra cinta appropriata. Si piega in due la cinta, si mette dentro la piega una pietra di una certa grandezza, e, tenendo la cinta ai due capi, si fa roteare il più velocemente possibile. Alla fine si lascia uno dei capi e la pietra viene scagliata molto lontano. Anche con questo arnese è possibile, con molta pratica, colpire con precisione il bersaglio, (ricordare la fionda di Davide con la quale uccise il gigante Golia)

APPENDERSI AD UN VEICOLO. Ai nostri tempi a Morra era collegata con altri paesi con un bus, che arrivava verso sera a Morra. Il bus parcheggiava in quello spazio accanto alla casa comunale a sinistra di chi guarda. Il mattino dopo ripartiva verso gli altri paesi. I ragazzi quando era l'orario dell'arrivo del bus, si recavano a piedi per la strada rotabile verso Guardia. Dopo il rettilineo dell'Incasso c'erano i tralicci di ferro per la rete elettrica, "li pali de fièrru". Subito dopo i pali c'era una curva e il bus doveva rallentare. I ragazzi aspettavano il bus quando rallentava e si aggrappavano alla scaletta che il bus

aveva dietro, viaggiando così fino a Morra aggrappati al veicolo. Questo lo facevamo anche con i traini, quando passavano per Morra per recarsi alla fiera di Santa Lucia. Questo esercizio fruttava, a volte della frustate, quando il padrone del traino se ne accorgeva, che con lo staffile menava frustate ai ragazzi che si erano appesi dietro al traino.

IL BARATTOLO COL GAS. "Lu scatelèttu". Quando c'era la guerra, l'illuminazione durante le feste era fatta con le lampade a gas. Il gas era solido, a pezzi, mischiato all'acqua si scioglieva e poteva essere usato per le lampade. I ragazzi rubavano un pezzettino di gas, poi facevano una fossetta nel terreno che riempivano di acqua, quindi mettevano il pezzettino di gas nella fossetta. Coprivano con un barattolo di latta vuoto, sul fondo del quale avevano fatto un buco. Calzavano la terra intorno al barattolo in modo che il gas non trovasse altro sfogo che attraverso il buco, poi avvicinavano un fiammifero al buco del barattolo e questo saltava in aria con un grande botto. Bisognava stare molto attenti a tenere il viso lontano dal barattolo, altrimenti si prendeva in faccia e addio denti.

LA RAGANELLA. La raganella, chiamata "Ròcila" in dialetto, si usava durante il Giovedì e il Venerdì Santo, quanto in chiesa non si suonava il

campanello durante la funzione religiosa. Ma noi la usavamo in competizione con i nostri compagni gracchiando l'uno più forte dell'altro.

Sommario

PREFAZIONE.....3
I GIOCHI DEI BAMBINI E DEI RAGAZZI 5
GIOCO DEI BOTTONI. 8
CAPU E CROCI.....9
LA CAMBANA o ANGA ZOPPA. 10
A L'ANGA ZOPPA. 11
CANZÉRRA. 11
LU CARRU ARMATU 12
LA CATÉNA 12
CAVALLINA.....12
CHIRCHIU.....13
LI NDRONGULI. 13
JUOCU DE RE COCCHIE. 14
LA CUCINÈDDRA. 14
LINA LINA ZÒPPA 14
MAZZA E PÌUZU. 15
LA PALLA DE PÈZZA 16
RE PADDRÉTTELE.....16
LA CAPANNA. 16
LU FRISCARIÉDDRU.....17

PARU E SPARU 17
PASSELA PASSELA LU SCARPONU 18
LU JUOCU DE LU PETRICCHIELU. 18
PILÈTTU. 19
PISCIULICCHIU. 19
LA PUPA. 19
SAN GIORGI 19
SANGUALIÉRU. 20
LU SCAFFU.....21
LI SCIUCULI. 21
LU SCUCCHIARULU. 21
SPACCASTRUMMELU. 22
LU JUOCU DE RE STACCE. 22
LA GUERRA. 23
LA CATENA DE LU SORICIU.....23
LA SCUPPÉTTA. 23
LA JÓNDA.....24
APPENDERSI AD UN VEICOLO 24
IL BARATTOLO COL GAS 25
LA RAGANELLA. 25