



Augusto Boldorini

50 GIOCHI

che non si giocano più

PREFAZIONE

Secondo l'amministratore di una grossa azienda di giocattoli, i bambini di oggi "tendono ad annoiarsi di più" e quindi, sotto la guida dei genitori, si piegano alle esigenze della elettronica, per rendere il gioco più vario, "più interattivo". Allo scopo servono le piste di automobiline che soddisfano gli *input* dei piccoli corridori, stando a quanto scrive Gabriela Jacomella; ma anche il Geomag, ripresa in chiave futuristica del vecchio meccano.

A fronte di tali preferenze, altre aziende sono pronte a lanciare "la versione per bambini dei Puzzleball", una specie di puzzle sferico da far rotolare.

Sembrirebbe dunque che la porta per l'acquisto di fenomeni come il Bayblade o robot lucidissimi o supergiocattoli straordinari, sia più che mai aperta, con addio alle vecchie proposte.

In realtà, pur tenendo conto della involuzione dei consumi, la gente mira all'acquisto di prodotti di qualità, ma che non incidano troppo sulla borsa della spesa. Da qui soluzioni diverse.

Se una volta i nonni raccontavano ai nipoti le favole o, come quelli di Heidi, portavano le caprette al pascolo, oggi si dà il caso che un lucido e raffinato pensatore come Salvatore Veca, docente di filosofia all'Università di Pavia, dedichi alla nipote Billa un libretto come *Il giardino delle idee*, dialogando con Paperino, come la Mastrocola si intrattiene sulla spiaggia con il cane.

Chi ha il coraggio di ribellarsi agli intellettuali in voga, chiamati "streghe del nostro tempo" da Wole Soyinka; chi non vuole fare *Salti in padella* con il filosofo; chi non vuole buttarsi su Playstation, senza essere sedotto dal fascino delle luci colorate, dai suoni frastornanti, dal richiamo di materiali di nuova generazione, apparentati con il legno, tenta di reagire alla seduzione dei videogiochi.

Lo stesso avverte che l'aria è cambiata, che i giochi tradizionali sono pronti alla controffensiva; magari escono timidamente dalla bottega di mastro Geppetto, lanciano un fischio sommesso, rinfrescano immagini di bambole fatte con stracci, di fucilieri.

Prima i bambini giocavano a fare la guerra o magari, in una giornata di pioggia, cercavano di trastullarsi con i soldatini, quasi si facevano beffa della storia, nella loro altaleana di inventare, di reinventare, come osservava Giancarlo Dossena nella presentazione di una pubblicazione sui giochi, illustrati dai fratelli Alinari.

Un ramo secco poteva diventare una spada, un manico di scopa si trasformava sia in una *rella*, sia in un cavallo.

Il gioco, a volte fatto di rimandi e ammiccamenti, creava gioia, stimolava la sensibilità, fungeva da antidoto contro il caos dell'oblio, costituiva polo di aggregazione sociale.

Nel gioco i bambini stemperavano conflitti, incertezze, ma anche superavano ansia e, qualche volta, angoscia. L'exasperazione della tecnologia era ancora da venire e quindi non travolgeva "il regno fantastico e gentile dei sogni infantili".

E su questo mondo di giochi il nostro Boldorini ha fissato attenzione e curiosità, quasi con la consapevolezza che i giochi scomparsi non hanno tanto a che fare con la storia dalla S maiuscola, quanto con ben altra disciplina, quella dell'archeologia, definita da uno studioso come una scienza coraggiosa, che "si esercita scavando con allegria nelle tombe". Indubbiamente il nostro autore non ha voluto fare il becchino, semmai in una poesia non ha trascurato i cancelli di un posto, in cui è facile entrare, ma è difficile uscirne vivi.

Il mondo dei suoi giochi, vivificato da schizzi e informazioni, è quello vissuto dai bambini per lo più all'aperto, nelle strade, sulle piazze, nei vicoli, nei cortili, senza il pericolo di finire sotto le ruote di qualche "Balilla". Ed erano giochi svolti soprattutto di pomeriggio, sull'aia, dove qualche donna spettegolava o qualche rondine, verso sera, cercava un rifugio per la notte.

Ma da dove venivano i giochi? E' la domanda che si è posto un acuto indagatore come Giovanni Gandini. Indubbiamente dalla tradizione orale e gestuale dei grandi, in specie dai più grandi, forse un po' prepotenti. Erano quelli che saltavano la corda senza sbagliare, giocavano alla *cavallina*, si destreggiavano con una gamba sola al *mondo*, schiumanti di sudore, o a *te ghe l'è*.

Ai quattro cantoni si giocava sotto i portici, in fantastica libertà; a volte con la divisa di Figlio della Lupa o di Balilla ancora addosso, se non era il luccichio dell'abito della Comunione a farsi appannare.

Era bello rincorrersi, azzuffarsi, fare a *guardie e ladri* con le bambine invidiose escluse. "I ladri andavano a nascondersi e le guardie li cercavano" (tutti volevano essere ladri). Bastava "vedere", per catturare il ladro o invece era necessario inseguire e toccare? Poteva succedere che qualche ladro fosse acciuffato da una madre; che una guardia preferisse allontanarsi per fare merenda; che altri si nascondesse in un angolo, dove era abbandonato, se non figurava tra gli eletti.

Usare la fionda, impugnare il *tira sassi*, rompere un vetro, una lampadina, era all'ordine del giorno, anche se non passava neppure per l'anticamera del cervello il voler lanciare una pallina per spaccare la vetrata dell'Albertella, sopra la bussola della chiesa maggiore, in Piazza Maggiolini. Sguardi ammiccanti, strette di mano compiaciute non trovavano scampo nel dizionario dell'inventiva.

Oggi judo, karaté fanno ridere se paragonati alla concentrazione in cui si stava per parecchi minuti in *souplesse* "con la mano tesa davanti alla bandiera per cogliere nello sguardo "dei nemici" una minima distrazione". Era il momento propizio per afferrare il fazzoletto e riportarlo nel proprio campo.

Spunti felici, ai quali fantasia e nostalgia si abbarbicano, si depositano sul ghiaietto del viale, sul fondo delle strade, dove la *lippa* faceva da regina, fino a arrivare negli Stati Uniti, per essere chiamata *baseball*. La *mazza* era un pezzo di manico di scopa, di 40 cm. Camminava per le strade. Le facevano eco ingredienti vernacolari o quasi: *Te ne dò quaranta, non ci sto, che rela* (che sfortuna); *l'é dislipàa* (è sfortunato); *la vegn, la vaa*.

Augusto Boldorini - Sono diverse le primavere che hanno accarezzato l'esistenza di Augusto Boldorini, senza però che il profumo emanante abbia appassito lo spirito; anzi ha arricchito la vena creativa, legittimando uno straordinario eclettismo. Ne è derivata una variegata struttura di voci adattate a vari usi, secondo contesti ed esigenze diversi. Di temperamento apparentemente chiuso, ma aperto alla battuta, magari sussurrata in sordina, senza malumore ed eccesso, è sempre pronto ad aprire il bagagliaio della sua cultura.

Chi, desideroso di conoscere i segreti di Villastanza, lo ha incontrato in un bar del posto, una domenica pomeriggio, è rimasto sorpreso prima dalla immediata disponibilità alle informazioni, poi dalla spettacolare abilità, con la quale sapeva pilotare l'imbarcazione della memoria nell'arcipelago dei soprannomi.

Ai suoi occhi rivivevano, tra gli altri, i vari *Bisèla* (il confratello che guidava le processioni); *Gibàk* (sacrista); *Sumagiu* (che girava con il carretto del ghiaccio); *Pipinoeu* (lavoratore indefesso); *Pioeugia* (gestore del bar dove ci si refrigerava durante le processioni).

Si può dire che sotto i tasti della sua immaginaria macchina da scrivere sia rimasto impresso il ricordo degli avvenimenti più caratteristici dell'antico Comunetto. L'occasione poteva essere fornita dalla celebrazione della festa patronale, con tutto il contorno caratterizzante, di sapore a volte folcloristico; così come dal ricordo delle donne tutte fasciate di nero, che si recavano al lavoro alla *Mecaniga*, in orari antelucani. Ai loro *soquar* (zoccoli), Boldorini ha prestato la penna: "Imbroccavano la *stràa negra*... e attendevano pazientemente che si aprisse *ul portoon* dell'azienda".

Per una sottolineatura più realistica, da tramandare a quanti non vogliono sporcarsi le mani, giova la nota cromatica del nostro poeta, disponibile a tradurre nell'originalità vernacolare sia il *disnàa*, che la *caldarina* o la *ramina*.

Nessun segreto dunque per il Nostro, orgoglioso della sua ascendenza parabiaghese, dotato di ottimistica volontà operativa, in grado di sondare la genuinità delle usanze, passate al setaccio del dialetto, sia che si incamminasse sulla strada della *Magina* o si avviasse a *la fopa del Patina*. Poteva darsi il caso che le strade fossero allagate e che il recarsi al *Circulòon* fosse quanto mai arduo, ma con un po' di rassegnazione, se non di coraggio, tutto si risolveva.

Del resto, a rallegrare il nostro poeta dialettale pensavano i vari *Bomba*, *Bros*, *Filipìn*; c'era anche la tentazione se non di unirsi alla truppa del *Pafolà*, almeno quella di far conoscere la voce dell'uomo che cantava a squarciagola: *Vien con me a mangiare l'anadra*.

A pensar bene, dai lavori scritti del Boldorini vien fuori una specie di *Dizionario dei giochi con le parole*, tale da far invidia al *Dado e all'alfabeto* di G. Dossena. In più c'è la ricchezza del dialetto, c'è il gioco con le parole, un gioco quasi ossessivo, con la potenzialità espressiva loro caricata dal nostro autore.

Non a caso la lingua e la letteratura italiana nascono con un gioco: l'indovinello veronese. Nasce, con la carrellata dei giochi, una dimensione ludica nobile, un sussurro nuovo, che non è oneroso, anzi accarezza.

Egidio Gianazza

PRESENTAZIONE

Se è vero che *“a 7 anni s’è putei e a 70 s’è ammò quei”* sembra di poter giustificare a me stesso il piacere della ricerca e della descrizione di questi giochi che, in gran parte, oggi non si giocano più.

Spesso guardando i miei nipotini o altri bambini giocare non riesco nemmeno a fare un paragone tra il loro modo di divertirsi ed il nostro di allora.

Forse noi avevamo più fantasia (*“tu fai finta di essere”* – *“facciamo che eravamo”*) con la quale cercavamo di supplire alla semplicità e alla povertà dei nostri balocchi.

Ci si trovava insieme nei cortili anche per gare di resistenza, di destrezza, di corsa, accompagnate da litigi o da grida di trionfo.

Oggi i bambini non escono di casa per giocare in gruppo, ma per andare in palestra o a lezioni di nuoto, di danza, di musica.

In casa stanno in compagnia dei loro eroi dei videogiochi, sono espertissimi di computer, di navigazione in Internet e, pur restando comodamente seduti, cercano emozioni virtuali armati di mouse.

Può darsi che sia giusto così; noi abbiamo preparato per loro una *“realtà digitale”* che essi cercano e amano, altrimenti non ci sarebbe né evoluzione né progresso.

Però, senza essere nostalgici, noi che alla nostra età non siamo più proiettati verso il futuro, spesso ci voltiamo indietro non solo per tracciare un bilancio, ma pure per ricordare momenti belli, ore di gioia vissute nei pomeriggi di gioco nei nostri cortili.

Forse, senza saperlo, con i compagni e gli amici del nostro gruppo cercavamo ed avevamo la felicità.

Oggi ci basta la serenità.

Augusto Boldorini

A PADEJ

Si gioca in due o più giocatori, solitamente bambine. Ognuna avrà il suo ciottolo (sasso di forma piatta).

Si disegna un tracciato simile a quello posizionato a fondo pagina.

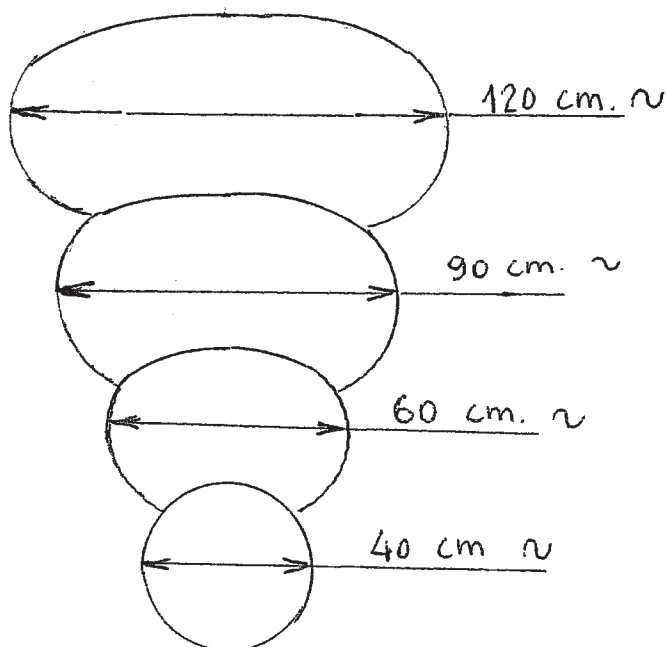
Le dimensioni possono variare secondo l'età di chi gioca.

Il primo giocatore lancia il ciottolo nel cerchio più piccolo.

Appoggiandosi ad una sola gamba e movendosi a saltini, con la punta del piede cercherà di far entrare il ciottolo nel secondo e poi negli altri cerchi.

Si arriva in fondo, nel quarto cerchio, e senza uscire dal tracciato si deve tornare al cerchio di partenza, quello piccolo, senza mai appoggiare il piede a terra.

Se il ciottolo si ferma a cavallo del tracciato, si deve tentare di spostarlo con la punta del piede, ma mai la scarpa deve calpestare il tracciato, altrimenti si torna daccapo, dando la precedenza al giocatore che segue. Anche quando il ciottolo finisce fuori dal tracciato, si torna alla partenza e si aspetta il turno successivo. Vince chi fa il percorso completo.



A CASTELLO

E' molto simile al gioco precedente (a padéj)

Cambia la forma del tracciato che assume la geometria come da figura.

Le dimensioni sono indicative.

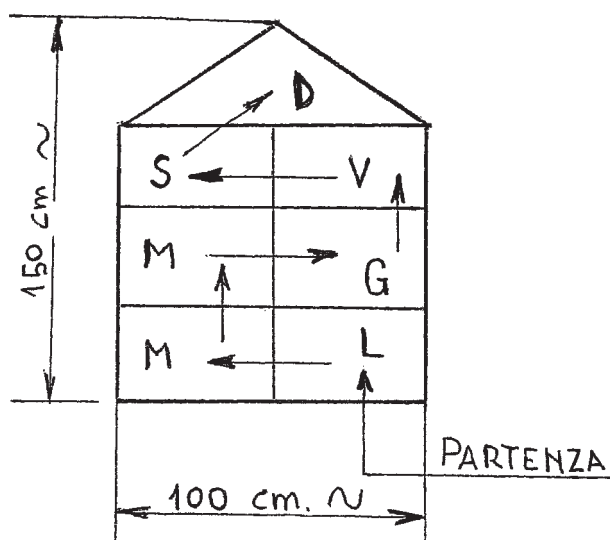
Si sorteggia l'ordine di partenza.

Si inizia da L (lunedì) per poi passare a M (martedì) fino ad arrivare a D (domenica) dove termina il percorso.

Volendo si può ritornare in senso inverso.

Valgono tutte le regole del gioco precedente.

In entrambi i giochi è da preferire una superficie piana (asfalto o cemento).



IL MONDO

Due o più concorrenti con un ciottolo.

Si traccia sul pavimento uno degli schemi indicati in figura o altri a piacere.

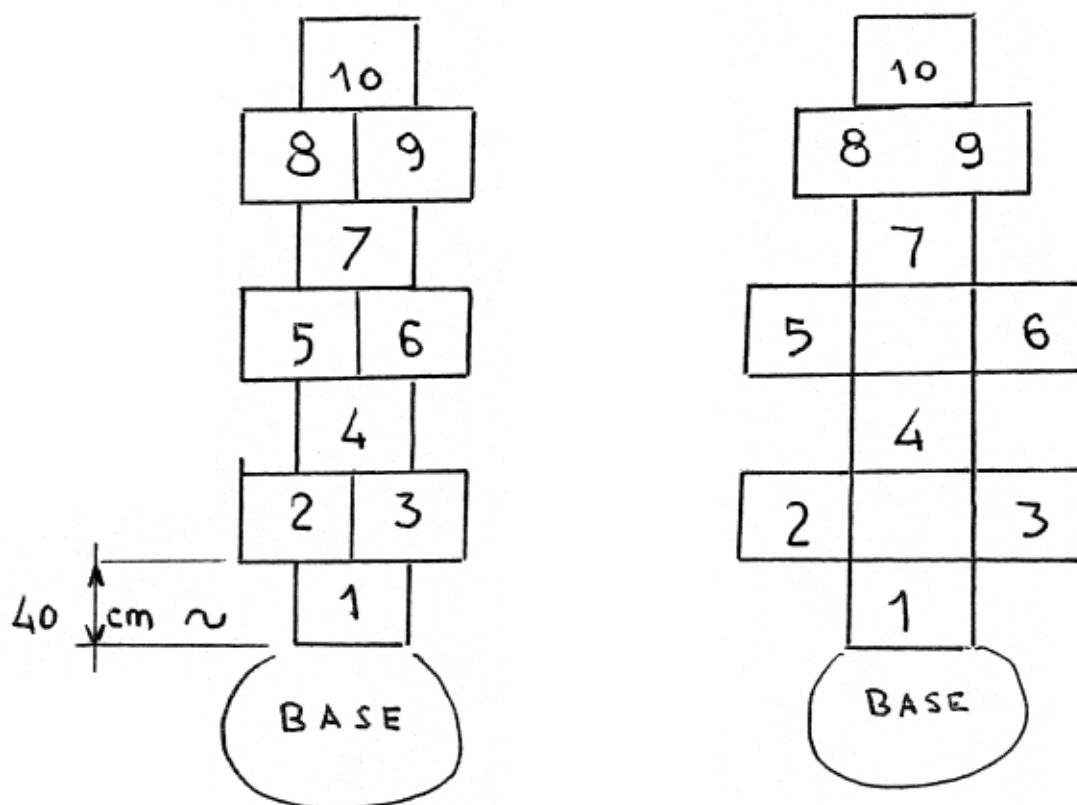
Si parte lanciando il ciottolo nella prima casella e lo si lascia intanto che il concorrente completa il percorso saltando con le gambe divaricate dove ci sono le caselle appaiate (2 – 3) e con un solo piede a casella singola (4).

Raggiunto il n. 10 si rifà il percorso di ritorno.

Giunto al numero 1 si prende con la mano il ciottolo e si arriva alla base.

Si riparte con il ciottolo lanciato alla casella 2 e poi 3 oppure nella casella che sta fra le due e si rifanno i percorsi fino al n. 10 e ritorno.

Se il ciottolo finisce sul tracciato poco importa, l'importante è non finirci con la scarpa perché in questo caso si ricomincia daccapo.



PALLA CHIAMA

Un giocatore, estratto a sorte da un gruppetto di ragazzi, lancia per aria una palla di gomma pronunciando il nome di uno dei compagni.

Questi dovrà recuperare velocemente la palla mentre gli altri che gli stanno attorno scappano.

Raccolta la palla grida: "PALLA".

Gli altri dovranno fermarsi immediatamente e colui che ha la palla, facendo cinque passi in direzione a lui conveniente, cercherà di colpire il compagno più vicino.

Chi è colpito verrà estromesso dal gioco e chi ha tirato la palla inizierà il gioco successivo. Se però non colpisce nessuno, sarà lui ad essere estromesso e il gioco riprenderà come è iniziato.

PALLA A MURO

Chi gioca lancia la palla contro una parete da una distanza di 2/4 metri.

Deve ricevere il rimbalzo senza farla cadere a terra mentre canta questa filastrocca:

Palla pallina dove sei stata ?

Dalla nonnina.

Cosa hai mangiato ?

Pane e formaggio.

Cosa hai bevuto ?

Acqua del mare.

Buttala fuori che ti fa male.

Chi lascia cadere a terra la palla è estromesso dal gioco.

Naturalmente le filastrocche possono essere diverse e inventate.

PALLA PRIGIONIERA

Due squadre di ragazzi e ragazze, frontalmente schierate dietro a due linee tracciate sul suolo a circa 6/8 metri di distanza.

A sorteggio, uno di loro lancia una comune palla nel campo avversario. Se la palla supera la linea e viene catturata da uno dei componenti la squadra, chi ha tirato passa all'altro schieramento come "prigioniero" e si mette tra loro.

Stessa sorte è riservata a chi, tirando, non è riuscito a mandare la palla oltre la linea.

Se la palla, superata la linea, non viene afferrata da nessuno e cade per terra, sarà uno della squadra che riceveva il tiro a passare all'avversario (solitamente si mandano i più piccoli).

I tiri si alternano.

Quando nei due schieramenti sono presenti uno o più prigionieri, se la palla finisce nelle loro mani, automaticamente si liberano e tornano con la loro squadra.

Anche quando la palla finisce per terra o non supera la linea, invece di mandare un componente della propria squadra, si rimanda un prigioniero.

Si termina con l'eliminazione di tutti gli avversari a furia di fare prigionieri.

A BANDIERA

Due gruppi di ragazzi (e ragazze) sono schierati frontalmente dietro a due linee, tracciate sul suolo, che delimitano il campo di gara.

La distanza fra le due linee sarà di circa 10 metri.

I giocatori di entrambe le parti saranno numerati da 1 a secondo quanti sono.

A lato di questo schieramento e a pari distanza, un ragazzo, con il braccio disteso, terrà in mano un fazzoletto.

Questi, al "pronti", chiamerà un numero di quelli in gioco e i titolari si precipiteranno a conquistare il fazzoletto e portarlo nel proprio campo, guadagnando un punto.

Ma attenti! C'è il pericolo di essere "toccati" dopo averlo afferrato.

In questo caso il punto va alla squadra avversaria.

Quindi occorre essere sicuri di farcela a scappare, altrimenti è meglio pazientare e giocare di finte e controfinte, aspettando l'attimo favorevole. Nel corso di questa schermaglia non bisogna calpestare con i piedi la linea mediana altrimenti si perde il punto.

Vince chi fa più punti.

CACCIA AL POSTO

Un bel gruppo di ragazzi disposti in cerchio e fermi si danno la mano.

Un giocatore all'esterno gira attorno, correndo.

Dopo qualche giro tocca con la mano la spalla di uno che fa parte del cerchio.

Questo parte di scatto e, correndo in senso contrario, deve cercare di arrivare a occupare il posto che è rimasto vuoto.

Chi ce la fa lo occupa e l'altro continua a girare per poi ripetere quanto sopra.

Attenzione agli scontri frontali.

I QUATER CANTUN (Quattro angoli)

Cinque giocatori: quattro occupano i quattro angoli di un immaginario quadrato.

Uno sta in centro e dà inizio al gioco, gridando una parola convenuta. A questo punto gli altri giocatori, velocemente si scambieranno il loro posto, creando confusione.

Chi sta in centro ne approfitterà per occupare un angolo lasciato libero; se non ci riesce, il gioco continua come è iniziato.

Chi lo perde andrà al centro e inizierà di nuovo il gioco.

I lati del quadrato saranno di circa 3/4 metri.

Si può giocare sotto un porticato, utilizzando i pilastri esistenti; in un locale abbastanza libero o anche in uno spiazzo all'aperto con quattro punti di riferimento segnati sulla superficie.

LA PIRLA (la trottola)

Un solo giocatore, generalmente maschio, ma possono provare anche le bambine.

Da un falegname farsi preparare un cono – una specie di ogiva - in legno duro, delle dimensioni di una pera.

Sulla punta solitamente si fissa un chiodone da tappeziere per proteggerla.

Si prepara una frusta usando un bastone di legno lungo circa 60 cm. al quale viene fissato un tratto di corda lungo circa 1/2 metro e del diametro di 3-4 millimetri.

Alla parte terminale della corda si aggiunge un pezzo di circa 20 cm. di “strafunsina” (corda usata per gli insaccati).

Le dimensioni della frusta dipendono dall'altezza del ragazzo e i nonni ricorderanno come le preparavano per loro.

Fondo abbastanza liscio.

Il giocatore arrotola, in senso orario, lo spago della frusta attorno alla trottola. Saranno sufficienti 3 o 4 spirali.

L'appoggia con la punta sul pavimento, tenendola diritta con la mano sinistra.

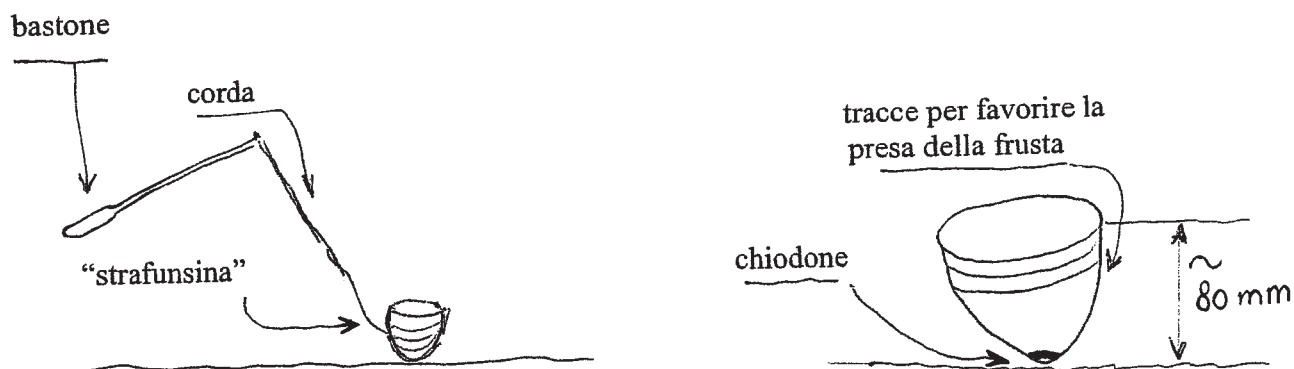
Con la destra, quella che tiene la frusta, dà uno strappo.

La trottola si metterà a girare.

Mentre gira verrà presa, è il caso di dirlo, a frustate, morbide come carezze e sempre nello stesso senso.

Sarà l'abilità del giocatore a tenerla in movimento il più a lungo possibile.

Grande pregio è riuscire a guidarla lungo un determinato percorso.



A MOSCA CIECA

Un gruppo misto di ragazzi; ad uno di loro vengono fasciati gli occhi con un fazzoletto. Dovrà cercare di toccare qualcuno tra quelli che gli girano attorno.

Quando riesce, chi è stato toccato deve fermarsi.

Senza togliere la benda e con l'aiuto delle mani, toccandogli il viso, i capelli o grazie a qualche particolare dell'abito, cercherà di riconoscerlo.

Se ci riesce, chi è stato "scoperto" prenderà il suo posto.

A SCUNDAS (A nascondersi)

Anche questo è un gioco promiscuo.

Occorre un gruppo di ragazzi.

Scelto un ragazzo, questi si metterà a faccia contro un muro che chiameremo "base", con gli occhi coperti dalle mani (senza sbirciare).

Mentre lui lentamente conta fino a dieci, gli altri avranno modo di nascondersi.

Gridato il numero dieci, nessuno potrà muoversi e lui inizierà a cercarli.

Basta che ne scopra uno, anche a vista, per gridarne il nome e correre alla base per "batterlo", cercando di non farsi precedere dall'individuato.

Mentre è intento a ispezionare con molta cautela l'ambiente, chi se la sente di farcela, salterà fuori dal nascondiglio e di corsa raggiungerà la base; altrimenti aspetterà il momento più propizio per bruciare il basista sullo scatto.

Se ci riesce cercherà di aiutare il basista nella ricerca di altri giocatori, pronunciando le parole: "Acqua – fuochino – fuoco", per indicare la distanza del ricercato.

Si ricomincia a giocare quando tutti sono ritornati alla base; talvolta la ricerca di qualcuno ben nascosto può richiedere parecchio tempo.

Il primo che è stato scoperto andrà con la faccia contro muro.

LE SEDIE

Mentre suona una musichetta (ballabile) i giocatori ballano, in coppia o singolarmente, attorno ad una fila di sedie poste al centro della stanza e contate in modo che vi sia una sedia in meno dei giocatori.

Quando la musica di colpo viene interrotta, tutti cercheranno di sedersi.

Chi rimane in piedi viene eliminato.

Il gioco riprende dopo aver tolto una sedia e si continua finché rimarrà una sola sedia contesa da due giocatori.

LA SCOPA

Simile al precedente.

Al suono di un ballabile, le coppie danzano.

Un giocatore, rimasto solo, ha una scopa in mano e la offrirà a qualcuno che sta ballando, il quale, ricevuta la scopa, dovrà cedere il suo “partner”.

La scopa passerà da una coppia all'altra e i ballerini si scambieranno.

Improvvisamente cessa la musica e chi ha la scopa tra le mani farà una spettacolare penitenza.

TIRA' A 10 GHEJ³

Si gioca in due o più ragazzi .

Si fissa, con un po' di fango, una moneta in posizione verticale su un pavimento abbastanza liscio (se il fango mancava, lo si preparava con un poco di saliva).

A debita distanza, suggerita dal valore della moneta in palio, uno o più giocatori tentavano di colpire la moneta, facendo correre sul pavimento biglie di vetro, terracotta o argilla (nei tempi passati i bambini avevano le tasche sempre piene di biglie).

Se non riuscivano a colpire la moneta, le biglie venivano incamerate dal proprietario della moneta.

Chi riusciva a centrarla, la prendeva.

TRA IN LARI (Buttar per aria)

Ogni ambiente è buono. Si gioca con almeno tre giocatori. Si può giocare con monete oppure figurine che adesso sembrano sparite.

Si prende come riferimento la base di una parete qualsiasi oppure si traccia una linea per terra.

Da una certa distanza – due o tre metri - tutti i partecipanti tireranno la loro moneta che dovrà essere di uguale valore per tutti, cercando di arrivare il più vicino possibile al muro o alla riga.

In questo secondo caso la posizione delle monete è valida sia che stiano sotto, sia oltre la linea.

Quando tutti hanno tirato, si determina la graduatoria: 1° - 2° - 3° - etc., secondo la posizione di ogni moneta più vicina rispetto alla riga. Nei casi dubbi si misura con un listello. Il giocatore che ha il primo posto, raccoglierà da terra tutte le monete nel palmo delle mani dando una bella rimescolata.

Egli stesso dichiarerà se vuole “testa” o “croce” e le lancerà per aria.

Alla ricaduta delle monete (o delle figurine) sul terreno, prenderà tutte quelle con il segno da lui scelto e diventeranno sue.

Le altre passeranno nelle mani del secondo in graduatoria che ripeterà l'operazione e si andrà avanti finché non ci saranno più monete da contendersi.

Il gioco diventa divertente quando sono parecchi i giocatori che partecipano.

³ Ghej: moneta maggiormente in uso, equivalente a 10 centesimi.

A BUSA

Campo di gioco: uno spazio libero dal traffico.

Si gioca con tre o quattro giocatori. Si usano monete o biglie.

Stabilito l'ordine di tiro si sceglierà fra la giocata a bersaglio o quella a spanna.

Con quella a bersaglio, la moneta (o la biglia) lanciata, deve colpire la moneta bersaglio.

Con quella a misura (solitamente la spanna di una mano) è sufficiente che la moneta termini ad una distanza inferiore alla spanna per essere valida a conquistare il bersaglio.

Si prepara nel terreno una buca di circa 10 cm. di diametro e profonda 5 cm., ma potrebbe essere sostituita da una base tracciata sul terreno dal diametro maggiore se si gioca con le monete.

A questo punto parte il primo giocatore.

Rimanendo ad una distanza facoltativa dalla buca (2 o 3 m.), lancia la sua moneta sul terreno, ma non dovrebbe avvicinarsi troppo alla buca per non diventare facile preda, come vedremo di seguito.

Quando tutti hanno effettuato il primo tiro, si ripartirà con un secondo lancio che può essere alla buca oppure di avvicinamento.

Questa fase "strategica" deve sempre avvicinarsi alla buca.

Finalmente un giocatore tira in buca e fa centro. Avrà la facoltà di tirare alla moneta (o biglia) di sua scelta (sarà la più vicina).

Se riesce a colpirla, dalla posizione in cui si trova deve centrare la buca e, se fa centro, conquista la moneta; avrà anche la possibilità di ritentare con le altre monete finché, ad un suo sbaglio dovrà lasciare la moneta dove è finita e subentrerà il secondo giocatore ovvero quello che ha la propria moneta più vicino alla buca e ripeterà quanto sopra.

Quando si gioca a spanna, con un solo lancio si può andare a bersaglio più volte.

A SPANNA O A CATAJ

Si possono usare monete o biglie.

Due o più giocatori.

Sorteggio ordine di partenza.

Campo di gioco: qualsiasi.

Inizia il primo giocatore, tirando la biglia (o moneta) ad una distanza "giocabile".

Il secondo può fare altrettanto oppure cercare di colpire la biglia dell'avversario; così faranno gli altri giocatori.

Chi la colpisce incamera la biglia ed ha la possibilità di tirare ad altre; se le manca, la sua biglia resterà sul terreno e sarà il giocatore che segue a tentare.

Si continua fino a quando tutte le biglie (o monete) sono state catturate.

Si può giocare a "cataj" (colpirle) quando il tiro deve colpire il bersaglio oppure a "spanna" (palmo della mano) quando è sufficiente che arrivi entro la misura di una spanna.

In questo secondo caso si possono conquistare più biglie o monete con un solo tiro (basta che le due monete siano distanti più di una spanna e il successivo tiro si piazzino tra loro per conquistarle entrambe).

In alternativa si può giocare con un “campo” più ristretto e, invece di tirare la biglia, la si fa correre dandole una spinta, facendo scattare l’indice o il medio, contro il pollice (solo con le biglie).

A GAZETA o Scaletta

E’ un gioco semplice.

Due o più giocatori.

Si traccia per terra uno schema simile a quello sottoindicato.

Le misure sono indicative.

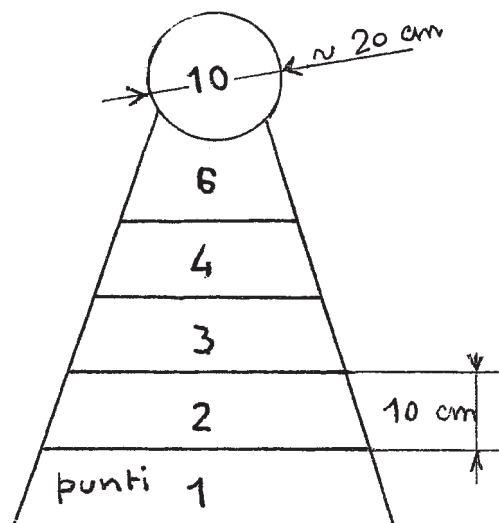
Il punteggio è concordato.

Da una certa distanza i giocatori lanciano una moneta, cercando di conquistare da ogni tiro il punteggio più alto.

Il numero dei tiri “pro capite” è da fissare.

Vince chi fa più punti.

Se la moneta si sovrappone al tracciato interno o a quello periferico, si verifica su quale fascia incide di più per assegnare il punteggio o per dichiarare nullo il tiro, se la moneta è fuori perimetro.



A URZÖ (Orci)

Tre o cinque giocatori.

Ognuno scaverà nel terreno una piccola buca sufficiente per accogliere una pallina da tennis. Distanti fra loro di circa 10-25 cm. saranno disposte in un'area di mezzo metro quadrato. Ognuna viene assegnata ad un giocatore che durante il gioco sosta nei pressi delle buche. Da una linea di base tracciata a 2-3 metri dalle buche, il primo giocatore effettua un tiro, cercando di fare andare in una buca la pallina.

Si possono verificare tre ipotesi:

- 1° - non ce la fa a mandarla in buca;
- 2° - riesce a mandarla;
- 3° - la manda nella propria buca.

Come ci si regola:

1° ipotesi: avrà a disposizione altri due tiri.

Se li manca, metterà un sassolino nella sua buca e passerà la pallina al secondo in ordine di partenza.

2° ipotesi: riesce a mandarla in una buca.

Il titolare di questa si affretterà a recuperarla, per poi colpire un giocatore qualsiasi mentre si allontana.

Se riesce, il sasso va nella buca del colpito che passerà poi al tiro dalla linea di base. Se non lo colpisce, metterà il sassolino nella sua buca e andrà al tiro.

3° ipotesi: la pallina finisce nella buca di chi l'ha tirata.

Sarà questi a recuperarla e a rifare tutto quanto previsto nella seconda ipotesi.

Perde chi raggiungerà per primo un determinato numero di sassolini.

A BULIN

Sopra una superficie libera si traccia una linea che servirà da base.

Partecipano più ragazzi, ognuno munito di un ciottolo.

Uno di loro verrà sorteggiato per fare il "palo".

A quattro metri circa dalla linea di base, si piazza per terra una comune lattina per bibite o per conserve, con la parte chiusa verso l'alto.

Sopra si posa il ciottolo del palo.

Gli altri giocatori, uno alla volta e rigorosamente al di là della base, dovranno cercare di colpire col proprio ciottolo il "bulin" ovvero la lattina.

Se non lo si colpisce, il sasso resta dove è finito e il giocatore rimane in attesa dietro la linea di base.

Quando il "bulin" viene colpito, coloro che hanno già tirato, cercheranno di recuperare velocemente il proprio ciottolo, mentre il "palo" sarà intento a rimettere in piedi la lattina con il suo sasso sopra.

Appena terminata questa operazione, il “palo” tenterà di “toccare” qualcuno di quelli che, preso il proprio sasso, stanno tornando alla base.

Se riesce, chi è stato toccato farà il “palo” e il gioco riprende daccapo.

Se però prima di essere toccato, il giocatore si libera del ciottolo, lasciandolo cadere per terra, non potrà essere toccato, ma dovrà rimanere immobile aspettando che si presenti la prossima occasione per riprenderlo e scappare.

Chi riesce ritorna in gioco.

Se nessuno colpirà la lattina, ognuno, partendo dalla base, cercherà di recuperare il suo sasso, senza farsi toccare.

Chi viene toccato con il sasso in mano, prende il posto del “palo” e il gioco riprende.

LA RELA

Si gioca in due.

Occorrono: un bastone lungo circa 80 cm. e la “rela” lunga 8 cm. circa, con le due estremità appuntite (solitamente ci si serve di un manico di scopa fuori uso).

Sarà utile un berretto per quando si dovrà afferrare la “rela” dopo il lancio.

Per campo di gioco si utilizza un ampio spazio, poco frequentato e possibilmente senza vetri. Alla base di una parete si delinea il campo di battuta: sarà un semicerchio con raggio 50-60 cm. Si sorteggia chi va alla battuta.

Il battitore, che tiene la “rela” nella mano sinistra e il bastone con la destra (a meno che non sia mancino), cercherà di colpirla e mandarla il più lontano possibile.

Non colpendola, avrà ancora due tiri a disposizione.

Se per tre volte manca il colpo, cede il campo di battuta all'avversario.

Quando la colpisce, il ricevente, che nel frattempo si sarà appostato ad una certa distanza, tenterà di afferrarla con le mani (o con il berretto) al volo.

Se riesce a catturarla, conquista la base e prende il posto del battitore.

Se non l'afferra, la raccoglierà da terra e cercherà di ribatterla nel campo di battuta.

Può darsi che ci riesca e anche in questo caso conquista la battuta, ma sarà difficile, perché dovrà vedersela con il battitore che, armato del suo bastone, tenterà di colpirla e rimandarla lontano.

Se riesce, il battitore ha la possibilità di conquistare altra distanza.

Con il bastone colpirà la “rela” in una estremità appuntita, facendola saltare.

Mentre è per aria, tenterà di afferrarla con la mano, per poi rilanciarla lontano.

Di questa opportunità può giovare per tre volte, dopodiché torna alla base misurando la distanza percorsa, contando i passi, oppure usando il bastone.

Mentre effettua i lanci, il ricevente può intercettare e catturare al volo la “rela” e conquistare la base.

Nel caso in cui durante il rilancio da parte del ricevente non sia colpita dal battitore o non entri nella base, ma finisca per terra, sarà il battitore ad avere la facoltà di tentare i soliti tre tiri di rilancio.

Quando il ricevente conquista la base, si invertono i ruoli, termina il conteggio della distanza percorsa a favore del battitore e inizia la conta a favore del secondo giocatore.

Vince chi raggiunge la distanza maggiore.

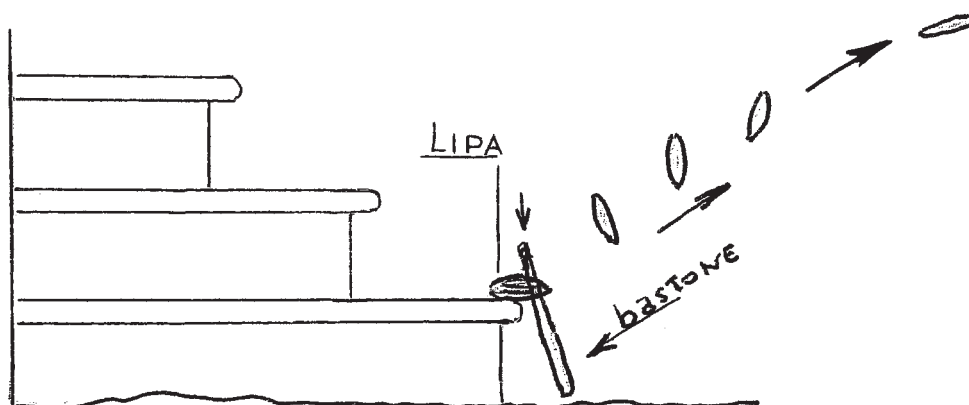
Il gioco si inizia con la parola “cirumela”, parola magica della quale nessuno conosce la derivazione, pronunciata dal battitore; segue l’espressione “la vegn” come consenso del ricevente.

Può bastare un solo bastone, ma per la “rela” ognuno preferirà avere pronta la propria tenuta in tasca.

LA LIPA

E’ una variante della “rela”.

Si batte tenendo la “rela” che ora chiamiamo “lipa” per terra, dandole un colpo sulla punta e mentre è per aria, si cerca di colpirla con il bastone mandandola lontano; oppure posta su un gradino, la si batterà con un forte colpo, facendole fare una buona parabola.



Anche i soliti tre tiri di rilancio saranno effettuati non afferrando la “lipa” con la mano, ma dando una bastonata mentre “salta”.

Prima della battuta si dice: un – due – tre – e il ricevente risponde “lipa”.

Tutto il resto è uguale al precedente gioco: la “rela”.

A RANA

Occorre una tavola in legno da 100 x 80 cm., appoggiata su quattro gambe differenti per altezza due a due, come è indicato nel disegno.

La tavola si presenterà sul pavimento leggermente inclinata.

Nella parte superiore (diretta leggermente verso l'alto per lasciare più spazio alla battuta del dischetto), avrà un foro del diametro di 10,5 cm. e intorno saranno disegnati tre cerchi concentrici dei diametri di 25-40-55 cm., dipinti con diversi colori.

A distanza di tre metri, ogni giocatore lancia, uno di seguito all'altro, dieci dischetti o piattelli di gomma o in plastica del diametro di 8 cm., spessore 1 cm. e con un foro centrale di 2 cm.

Se riesce a centrare il foro ricavato sulla tavola, realizza 20 punti (il disco deve passare e cadere sotto la tavola).

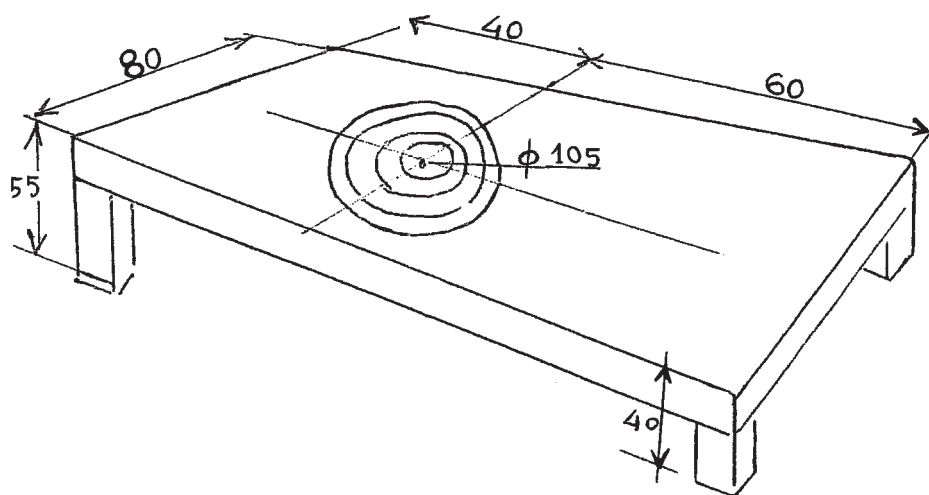
Se si ferma sugli altri cerchi, riceverà rispettivamente 10 – 5 – 3 punti a partire dal cerchio più piccolo.

Riceverà un solo punto quando il dischetto si fermerà sul tavolo fuori dagli schemi dei cerchi. Nessun punto quando finisce fuori dalla tavola.

Nel caso che il dischetto si fermi a cavallo del tracciato, attraverso il foro ricavato sul dischetto, sarà possibile constatare se è più da una parte o dall'altra.

I dischi devono essere rimossi dalla tavola prima che sia partito il tiro successivo.

Vince chi realizza il punteggio più alto.



STOP

Si gioca con un mazzo di carte normali.

Si dividono in base al numero dei giocatori: 10 carte per quattro giocatori, 8 per cinque, 6 per sei (quattro giocatori avranno una carta in più).

Parte il primo giocatore, solitamente quello che sta alla destra del mazziere.

Può aprire il gioco con qualsiasi carta, ma deve fare in modo di liberarsene il più possibile, mettendo sul banco la scala progressiva più lunga, indipendentemente dal seme o dal colore, tenendo presente che se raggiunge il Re, può ripartire con l'Asso o con qualsiasi altra carta. Nel caso riparta con l'Asso, se ne possiede più di una, le può aggiungere e poi partire con il Due, il Tre, etc., se ne è in possesso.

In caso contrario, dichiara stop e il giocatore che segue può a sua volta aggiungere uno o più Assi se li ha, oppure continuare con il Due, il Tre, e via di seguito.

Quando gli Assi sono stati giocati tutti e quattro, la medesima cosa si fa con i Due e poi con i Tre, etc.

Quando il giocatore non ha la carta che si aggancia all'ultima giocata, passerà il gioco a chi lo segue dichiarando stop.

Si continua così senza mai rompere la catena, tenendo presente che chi arriva al Re, può, se gli conviene, ripartire con un altro Re se ne possiede più di uno e poi con una carta di quelle rimaste in sua mano, cercando di creare le premesse perché il gioco torni rapidamente a lui.

Vince chi per primo riesce a liberarsi di tutte le carte.

Gli altri conteranno le carte ancora in loro possesso e pagheranno il pegno stabilito in precedenza in base al loro numero.

A PEPA TENCIA⁴

Si usano carte normali e si gioca in tre o più giocatori.

Distribuite le carte in parti uguali (in certi casi qualcuno ne avrà in più), ognuno scarterà tutte le coppie in suo possesso e le metterà sul tavolo.

La sola "pepa" non farà coppia e non si scarterà.

Dopo che una coppia di regine è stata scartata, chi ha la terza regina la mette sul tavolo, ma non deve essere la "pepa".

Terminata questa prima fase, il giocatore che sta alla destra di chi ha distribuito le carte, preleverà dal suo vicino di destra una carta fra quelle che tiene in mano ben aperte a ventaglio, ma senza vederne la faccia.

Se la carta "pescata" fa coppia con una di quelle che egli ha, la scarta, altrimenti se la tiene con le altre.

Il giocatore successivo farà altrettanto e così di seguito.

Chi rimane senza carte esce dal gioco (e prepara la penitenza).

Gli altri proseguono con l'accortezza di mascherare il possesso della "pepa".

Scartata al fine l'ultima coppia, chi resta con la "pepa" in mano fa la penitenza.

⁴ La "pepa tencia" ovvero la Regina di Picche; "tencia" vuol dire nera.

RUBAMAZZETTO

Si usa un comune mazzo di carte.

Possono partecipare 2 o più giocatori.

Uno di loro fa il mazziere e distribuirà tre carte a ciascun giocatore, lui compreso, in senso orario e ne metterà quattro scoperte sul banco.

Le carte non distribuite serviranno per continuare il gioco.

Ricevute le tre carte, il primo giocatore di sinistra apre il gioco.

Se ha in mano una o più carte uguali a quelle scoperte sul tavolo, può fare una “presa”: egli gioca la sua carta e con questa prende tutte le carte uguali ad essa che sono sul tavolo e inizia a formare un mazzetto scoperto davanti a sé.

Questa pila di carte crescerà con le sue prese successive ed in cima, scoperta, ci sarà sempre la carta con la quale ha fatto l’ultima presa.

Se il giocatore non ha carte per fare delle prese o, pur avendole preferisce non prendere, gioca una delle altre due carte in suo possesso lasciandola sul tavolo.

Il turno passa poi agli altri giocatori che faranno la stessa cosa.

Quando un giocatore ha in mano una carta uguale a quella che si trova in cima al mazzetto di un concorrente, può con essa “rubare” tutto il mazzetto e infilarlo sul proprio (se l’ha).

Esaurita la prima distribuzione (tre carte), si procede con la seconda, la terza, etc., fino all’esaurimento di tutte le carte.

Quelle che eventualmente rimangono sul tavolo dopo che il mazziere ha giocato l’ultima delle sue, vanno al giocatore che ha fatto l’ultima presa o che ha rubato l’ultimo mazzetto.

Vince chi, a gioco chiuso, è in possesso del maggior numero di carte.

MAZZETTO

Carte normali. Si può giocare con tre o più giocatori.

A scelta, uno tiene il mazzo e comincia il gioco, distribuendo sul banco mazzetti di carte, almeno quanti sono i giocatori.

Può lasciarne anche di più se c’è chi desidera fare più puntate.

Si fissa la posta (possono essere figurine, dolci, pochi soldi, etc.) e la si mette sul mazzetto scelto.

Il mazziere sarà l’ultimo a scegliere.

Completate le puntate, il mazziere inizierà a scoprire i mazzetti, cominciando dal suo.

Incamererà tutti quelli con valore inferiore o anche uguale al suo.

Tutti gli altri con valore maggiore del suo, saranno pagati con il doppio della puntata.

E’ evidente il vantaggio per chi ha il mazzo.

Chi ha il mazzetto con il Re, conquista il mazzo.

Per determinare il valore della carta, si va dall’uno al dieci:

(Fante = a 8; Regina = a 9; Re = a 10).

SBIUTAS O TRAS IN CAMISA (spogliarsi)

Si gioca in due.

Si divide un mazzo di carte in parti uguali.

Raccolte a mazzetto, vanno tenute in mano, coperte.

Si gioca la prima carta girandola e mettendola sul tavolo.

Segue quella giocata dall'avversario e si continua così alternativamente fin tanto che viene scoperto un Asso, un Due o un Tre.

A questo punto, chi ha girato la carta, ha diritto di ricevere dall'avversario una, due o tre carte che ritira con le altre che sono sul banco, a meno che, durante l'operazione di pedaggio, non si scoprano carte con tali valori, perché in questo caso sarà chi avrebbe dovuto ritirare le carte a doverle versare.

Questa fase di gioco può ripetersi anche più volte e termina quando, durante un versamento, non compaiano l'Asso, il Due o il Tre.

Il giocatore che ha ricevuto il pedaggio, ritira tutte le carte del banco e le va a mettere sotto a quelle che tiene ancora chiuse tra le mani e si riprende.

Il gioco termina quando uno dei due resta senza carte.

A 7 e 1/2

Consideriamo questo gioco, così come tutti gli altri, un semplice passatempo per ragazzi se la "posta" sarà costituita da oggetti di scarso valore (figurine, dolci o monetine o quant'altro soddisfa il piacere di una semplice competizione fra amici).

Vediamo come si procede: solite carte, tre o più giocatori.

Per sorteggio, uno tiene il mazzo e distribuisce una carta a ciascuno.

Il valore della carta è quello segnato sulla medesima: le figure valgono tutte e sempre mezzo punto.

Ricevuta la carta, che deve essere tenuta rigorosamente coperta, la si esamina e, in base al punteggio, si decide se fermarsi o chiedere una o più carte.

In questo caso, se si va oltre il 7 e 1/2, si è eliminati e si perde la posta.

Chi ha meno di 7 e 1/2 e decide di star fermo, aspetta che la distribuzione delle carte sia finita, per poi dichiarare il suo punteggio.

Vince e ritira tutte le puntate chi ha il punteggio più alto.

Il punteggio massimo è 7 e 1/2 !

Nel caso in cui questo valore sia ottenuto con un sette e una figura, entrambi di denari o quadri/oro, si ottiene il punteggio d'eccellenza, chiamato "amblé", e supera come valore altri 7 e 1/2 formati con altre carte.

Chi fa 7 e 1/2, ha la facoltà di avere il mazzo.

A parità di punteggio, la posta viene divisa in parti uguali fra i vincitori.

AQUILONE

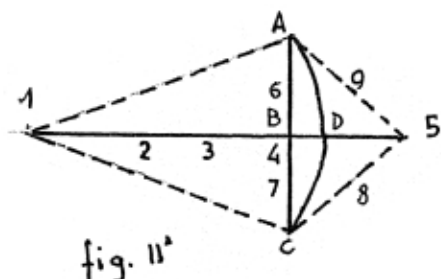
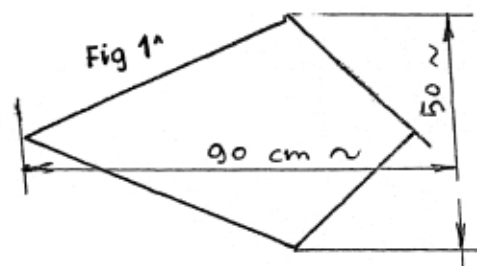
E' un gioco singolo nella elaborazione, ma molto competitivo se si è in parecchi a far volare gli aquiloni.

Vedere il cielo azzurro con tanti aquiloni colorati che si muovono e salgono in alto è veramente bello.

Gli aquiloni si possono trovare già pronti in commercio, ma per chi volesse prepararli direttamente, ecco cosa fare.

Prendete un foglio di carta per fiori artificiali oppure di carta velina (è più resistente) o di plastica colorata. Ritagliatela in modo da ricavare una sagoma come in figura 1.

Procuratevi dei listelli di legno leggero (noi adoperavamo quelli dimessi delle persiane per finestre). Posizionateli come in fig.2 e fissateli bene tra loro con del filo ritorto nei punti A-B-C-D.



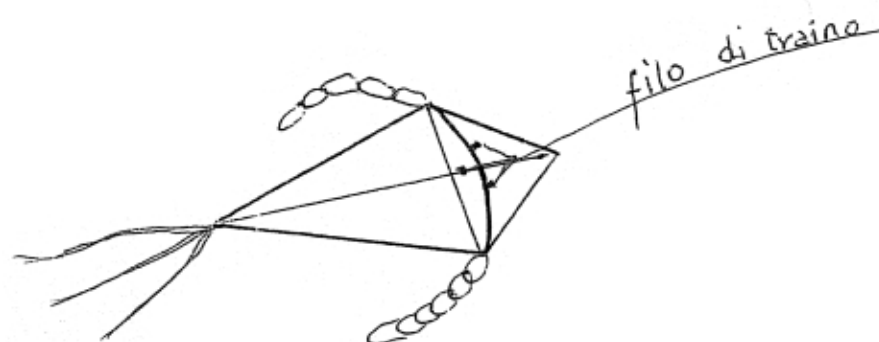
Sistamate il traliccio sul foglio di carta e unite bene con nastro adesivo nei punti 1-2-3-4-5-6-7-8-9 e dove credete opportuno.

Preparate le tre code formate a strisce o ad anelli da fissare in A - C - 1.

Vedete di trovare un rocchetto o una spola di filo di cotone ritorto.

A capo di questo filo unite, ben saldi, tre tratte del medesimo filo che poi andrete a fissare definitivamente all'armatura - o traliccio - dopo aver osservato l'assetto in volo. Vedete se punta troppo in alto; se non si alza, se sbanda ai lati.

Trovata la posizione ottimale, fissate i tre tratti di filo. E via col vento!



FIGURINE

Erano figurine che si potevano comprare oppure si trovavano nelle merendine.

La loro raccolta consentiva di completare l'album e ricevere molti premi.

Solitamente raffiguravano personaggi dello sport o leggendari; avevano valutazioni diverse secondo la difficoltà di rintracciarli.

Ricordo che il "feroce Saladino" era pressoché introvabile e perciò valeva decine e decine di volte le altre figurine.

I ragazzi se le scambiavano in base alle proprie necessità.

Ma servivano anche per giocare.

Alla distanza: solitamente era la sfida a due e vinceva chi riusciva a tirare più lontano la propria figurina.

Il lancio avveniva in questo modo: mettendo la figurina tra il medio e l'indice della mano e lanciandola, oppure mettendola nel solco che si forma nel palmo quando si chiude la mano e dando una spinta con il medio dell'altra mano.

Al muro (diversi giocatori): con la stessa modalità venivano lanciate contro una parete e chi risultava più vicino, prendeva tutte le figurine giocate.

In aria: era una variante.

Tenendo valido il risultato del tiro al muro, il primo giocatore formava un pacchetto con tutte le figurine e le lanciava in alto. Alla caduta si prendevano tutte quelle con la figura. Quelle con la faccia bianca venivano contese dagli altri giocatori con le stesse modalità.

CAVALINA LA VEGN

E' un gioco semplice e dinamico allo stesso tempo.

All'aperto, lungo un marciapiede, in palestra.

Bastano tre giocatori, ma è preferibile che siano di più.

Il primo, scelto a caso, si piega poggiando le mani sulle ginocchia.

Il secondo, dopo breve rincorsa, lo salta appoggiandogli le mani sulla schiena, tenendo le gambe divaricate.

Si fermerà dopo pochi passi e a sua volta si piegherà.

Il terzo, sempre con il solito metodo, salterà il primo e il secondo, fermandosi a sua volta. Così faranno tutti gli altri.

Ognuno dopo il salto, fatti pochi passi, si fermerà piegandosi.

Quando tutti hanno saltato, sarà il primo a ripartire e poi tutti gli altri, formando una catena continua che può durare a lungo.

SALTA IN BRUGNA

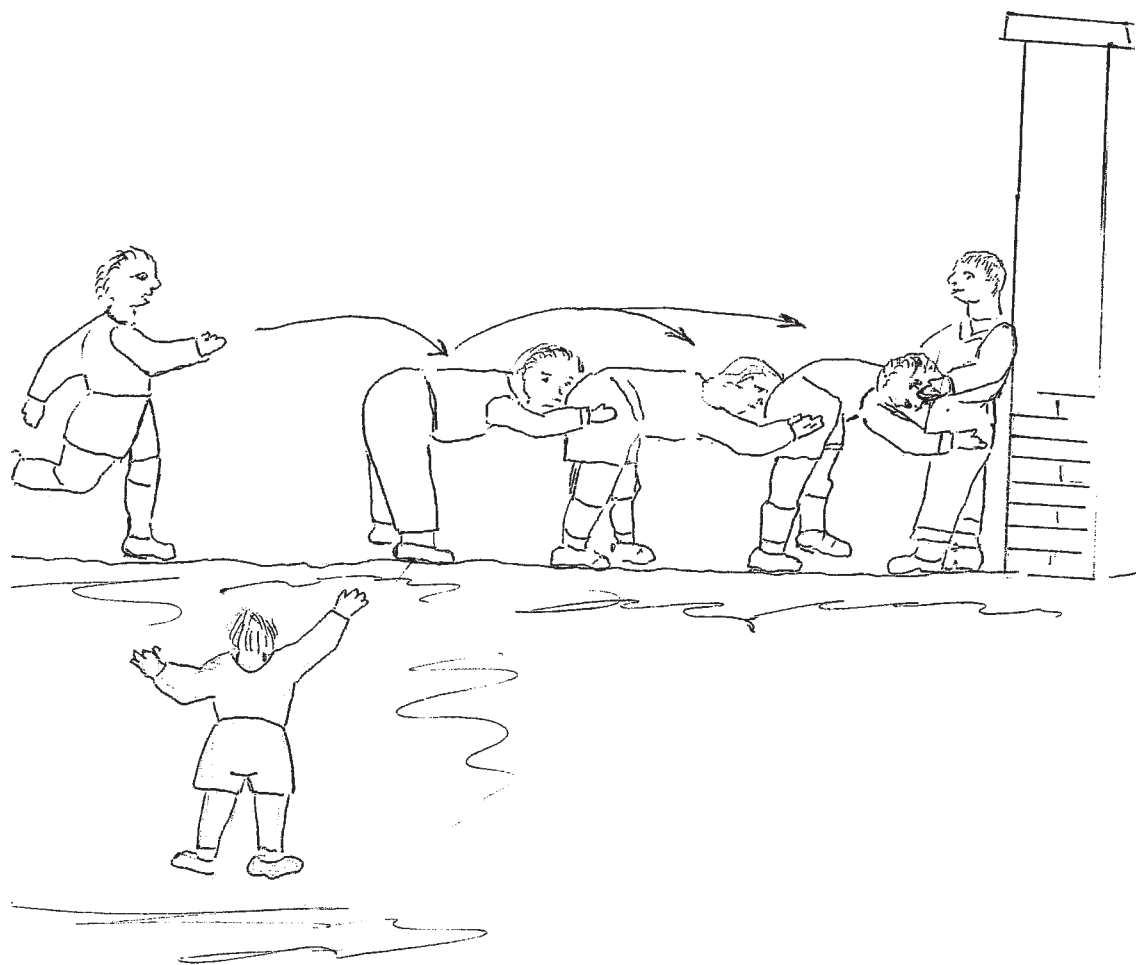
Si gioca con due squadre di almeno tre componenti ognuna; meglio se sono quattro o cinque, non di più.

Per sorteggio una squadra farà il cavallo, l'altra salterà.

Quelli del cavallo piazzeranno uno di loro – solitamente il più mingherlino – con la schiena appoggiata al muro; gli altri, in fila, uno piegato sull'altro, vanno ad appoggiarsi a lui.

Il primo della fila abbraccerà chi sta al muro e gli poserà la testa tra le mani.

Gli altri, piegati alla vita, oltre a tenersi saldamente l'un l'altro, cercheranno di appoggiare la testa quanto più possibile nel fianco di chi sta davanti per evitare di prendere qualche calcione. A questo punto, quelli dell'altra squadra – uno per volta – dopo breve rincorsa e appoggiando le mani sulla schiena dell'ultimo della fila, salteranno a gambe divaricate in groppa ai cavalli. Solitamente l'ultimo a saltare troverà poco spazio a sua disposizione. Se uno che ha saltato, per qualsiasi ragione toccherà terra con il piede, il gioco termina e si invertono le parti. Se invece sono i cavalli a cedere sotto il peso, dovranno dichiarare "BRUGNA". A questo punto si smette e si ricomincia, senza invertire le parti.



CORSA NEI SACCHI

La corsa è un gioco con tante varianti (con la carriola, il bicchiere pieno d'acqua, il cucchiaino con il sassolino, etc.); quella nei sacchi è forse la più spassosa.

Ogni ragazzo deve infilarsi in un sacco, possibilmente di juta, che tiene in mano ben saldo, in modo che la bocca del sacco non gli scappi durante la corsa.

Al segnale stabilito, tutti scattano per raggiungere un determinato traguardo.

Ci saranno cadute, spintoni, ruzzoloni e sforzi per rimettersi in piedi e riprendere la corsa.

Vince chi arriva primo.

SALTO ALLA CORDA

È un gioco elegante.

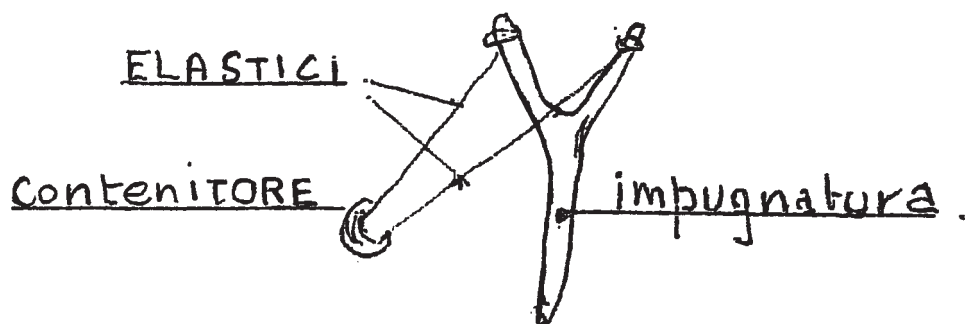
Si usa un opportuno tratto di fune impugnata con le mani all'estremità.

La si fa passare sopra il capo e sotto i piedi, mentre si salta ritmicamente.

Si possono fare molte variazioni: aumentare o diminuire la velocità; saltando con un solo piede oppure alternandoli, incrociando la fune; facendo entrare in gioco, se la lunghezza della fune lo consente, una seconda ed una eventuale terza persona che salteranno in sintonia.

IL TIRA SASSI

E' un arnese che solitamente preparano gli stessi ragazzi. Da un ramo di pianta si stacca il tratto dove si è formata una biforcazione. Deve essere rigido, leggero e abbastanza limitato da poterlo mettere in tasca. La forma sarà all'incirca così:



Sulle due estremità dovranno essere legati ben saldamente due tratti di elastici di circa 30 - 40 cm. di lunghezza.

All'estremità opposta degli elastici è applicato un contenitore, come se fosse un palmo di mano, possibilmente in pelle dove si possono mettere piccoli sassi.

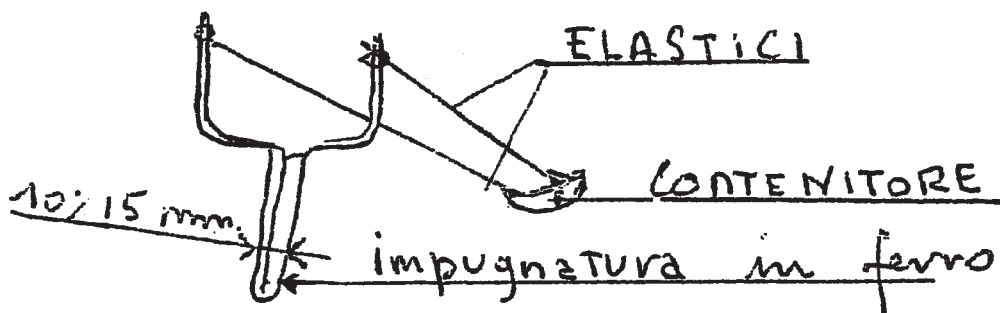
Con la mano sinistra si tiene salda l'impugnatura, con l'altra si mettono in tensione gli elastici, tenendo stretto il contenitore caricato.

Si prende la mira equasi di sicuro si centra qualche vetro.

Si possono fare gare con più ragazzi.

La cosa più importante è fare attenzione agli occhi e ai vetri; quindi meglio fare il gioco nei campi.

L'impugnatura può essere preparata anche così, con un tondino di ferro per fissare l'elastico.



UL SERCIU (Il cerchio)

E' un gioco individuale, ma diventa competitivo e divertente se fatto in gruppo.

Si acquista un cerchio di legno presso qualche negozio di giocattoli e si potrà avere pure il bastoncino.

Bastava prendere un tondino di ferro del diametro di un centimetro, piegarlo e ottenere un cerchio.

Diametro 60-80 cm.

Spesso si utilizzava una ruota di una vecchia bicicletta, naturalmente spogliata dai raggi.

Quando si trovavano di alluminio era una fortuna.

Si inizia facendo correre il cerchio con le mani.

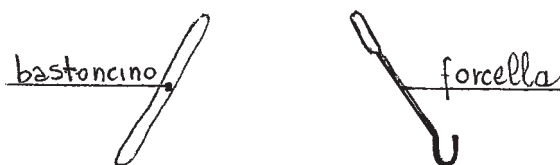
Una volta in movimento, con il bastoncino gli si danno dei colpetti dosati, non forti, altrimenti il cerchio "scappa" e si farebbe fatica a seguirlo.

Non deboli perché cadrebbe.

Si può fare una bella sgroppata da soli o una divertente competizione tra amici.

Sarebbe molto utile anche per certi papà con qualche chilo di troppo.

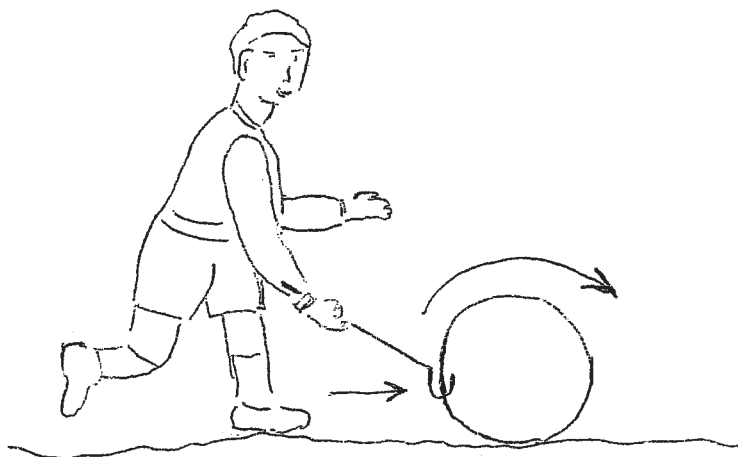
In alternativa al bastoncino si può usare una forcella fatta così:



Anziché dare dei colpi si aggancia il cerchio ben sotto la linea di mezzeria e si spinge.

Se il cerchio scappa, lasciatelo pure andare; rallenterà e vi sarà possibile riprenderlo e riagganciarlo di nuovo. Occorrono ampi spazi con pochi automezzi in giro.

Oggi ideali sono i parchi, le corsie pedonali e le stradine di campagna.



GRINGA (gioco per ragazzinon gracili)

Bisogna essere in parecchi, almeno una dozzina, perché il gioco sia vivace.

Uno, solitamente il più alto, fa da piantone e si dispone in un qualsiasi posto, allungando un braccio con la mano aperta e con il palmo rivolto verso terra.

Gli altri si dispongono attorno a semicerchio, portando l'indice di una mano, ben dispiegato, sotto il palmo del piantone.

A questo punto il piantone recita la frase convenzionale: "*Grenga, gringaia, marcis sota la paia, marcis sota al paion, grenga gringon*" (cosa volesse dire resta un mistero, ma potrebbe significare "strimpellamento", secondo il *Vocabolario milanese – italiano* del Cherubini), avendo l'accortezza di scandire a piacimento l'ultima parola *gringon* perché appena pronunciata, direi quasi gridata, richiude velocemente la mano cercando di afferrare più dita possibili.

Naturalmente tutti sono attenti a ritirarle immediatamente.

Chi però le ritira marcatamente prima, è destinato a subire il gioco, come vedremo più avanti.

Altrettanto saranno costretti a fare chi o coloro che si sono lasciati prendere il dito.

A questo punto gli altri giocatori, si dividono in due gruppi, possibilmente omogenei, che si dispongono su due linee frontali tracciate per terra, distanti una decina di metri e che chiameremo "liberi".

In mezzo troveremo chi si è lasciato prendere il dito o che l'ha ritirato in anticipo, che chiameremo "guardie".

I giocatori che stanno sulle linee tenteranno di raggiungere la linea opposta, senza retrocedere e farsi prendere dalle guardie.

Lo fanno tutti contemporaneamente, in modo da disorientare le guardie.

Quando uno è preso, cerca di divincolarsi e possono accendersi mischie furibonde con sfracelli di abiti; può riuscire a divincolarsi e allora scappa.

Quando non ci riesce e non ci sono speranze, deve pronunciare la parola *gringa* per arrendersi e da questo momento diventa a tutti gli effetti guardia e concorre a catturare gli altri.

Il gioco termina quando anche l'ultimo dei liberi verrà catturato.

SBERLA

Uno dei partecipanti, dopo il sorteggio, è destinato a ricevere le sberle dagli altri amici.

Lo stesso, in piedi, con una mano, a palmo aperto, sistemata sotto l'ascella opposta e l'altra messa a protezione dell'orecchio e a impedire che possa sbirciare, sarà colpito con una sberla sul palmo della mano da uno qualsiasi degli altri partecipanti al gioco, i quali solleveranno la loro mano come fosse stato uno di loro ad averlo colpito.

Se riesce a individuare chi è stato, questi prenderà il suo posto; se non dovesse riuscire, tornerà a prendere altri ceffoni.

A PALLONE

Giocare al pallone è il gioco più bello che ci sia.

Non staremo ad illustrarlo, perché tutti sanno come fare i goal.

Un tempo si giocava con qualsiasi cosa che avesse la forma della sfera e non c'erano i ruoli assegnati; tutti si rincorrevano; anche il portiere non sostava in porta, ma spesso partecipava all'azione.

Il campo di gioco se non era la strada, era un pezzo di campo.

I pali delle porte erano o le cartelle di scuola o i nostri berretti.

Quante ginocchia e gomiti sbucciati!

Ma quanto era bello!

GIRO D'ITALIA

Partecipano due o più concorrenti, ognuno munito di una biglia colorata.

Sopra un fondo irregolare si traccia un percorso ondulato con curve, salite, ponticelli o quant'altro si crede, pur di farlo apparire una vera strada.

Largo un palmo di mano e profondo un paio di centimetri, può essere a circuito chiuso, da ripetere più volte, oppure in linea.

Il primo concorrente, posta la biglia sulla linea di partenza, le dà un colpetto, sfruttando lo scatto fra il pollice e il medio.

La stessa cosa faranno gli altri concorrenti.

Cercheranno di coprire più distanza possibile, ma dovranno fare attenzione a che la biglia non esca dal tracciato altrimenti il tiro è nullo e si torna al punto di battuta, aspettando il turno successivo.

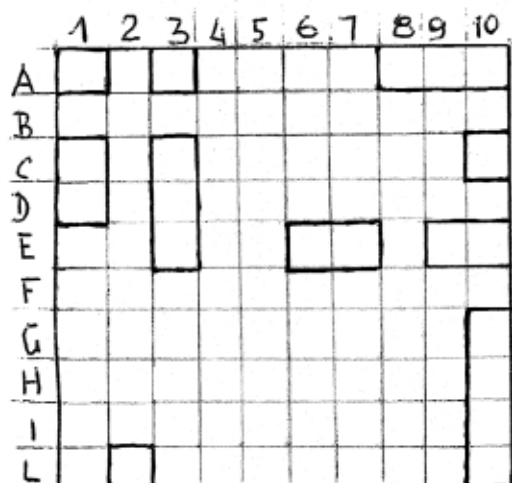
Durante il percorso, se due biglie stanno per ostacolarsi, è lecito, per chi deve tirare, spostare lateralmente la sua.

Si continua fino al traguardo e vince chi lo taglia per primo, tenendo però conto dell'ordine di partenza.

Vale a dire che se due o più giocatori raggiungono il traguardo con pari tiri, vincerà colui che con l'ultimo tiro, dopo aver superato il traguardo, raggiungerà con la sua biglia la maggior distanza dal traguardo.

BATTAGLIA NAVALE

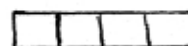
E' un gioco per ragazzi maturi. Si gioca in due o in due squadre. In un immaginario mare, il campo di battaglia è limitato da un quadrato di 10 caselle per lato individuato ortogonalmente dalla A alla L (orizzontali) e dall'uno al dieci (verticali) come da disegno.



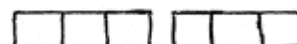
Si decide quante navi posizionare.

Di solito si mettono:

una corazzata



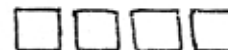
due incrociatori



tre caccia



quattro sommergibili:



Le navi, di qualsiasi tipo, possono essere accostate al perimetro del quadrato, ma non devono toccarsi una con l'altra.

Possono essere disposte in orizzontale



o in verticale



Preparati i due quadri (campi di battaglia), uno per giocatore, ognuno procederà alla sistemazione delle navi (vedi esempio) e si avrà l'accortezza di tenerli ben coperti, perché l'avversario non le veda (sarebbe come regalargli il radar).

Si inizia a giocare.

Il primo giocatore apre le ostilità sparando una salva di tre colpi, ad esempio: B3 – D6 – L10. Il secondo giocatore registrerà sul suo quadro la posizione dei tiri ricevuti, dando loro un numero progressivo e dichiarerà se è stata colpita qualche nave, senza specificare con quale tiro, altrimenti indicherebbe la posizione del bersaglio futuro.

Dichiarerà “niente” se non è stata colpita alcuna nave.

Il gioco passa al secondo giocatore che a sua volta sparerà la sua prima salva da tre colpi e si continuerà alternandosi.

Vince chi per primo avrà affondato tutte le navi della flotta nemica.

Diversi sono i modi per non perdere la conta dei tiri effettuati e quelli ricevuti.

Il più semplice è quello di tenere un secondo campo di battaglia, senza la posizione delle navi, sul quale registrare tutti i tiri effettuati, numerandoli per evitare di ripeterli.

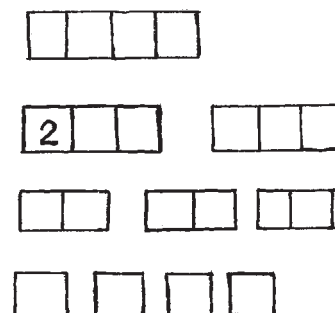
Mentre sul primo quadro si registrano i colpi ricevuti, sul secondo si registreranno i colpi sparati.

Accanto a questo quadro si segneranno le sagome delle navi e quando se ne colpirà una, per esempio un incrociatore, si registrerà il tiro anche sulla sagoma.

Per esempio:
 1° salva (n.1)
 B2 – D4 – G6
 NIENTE

2° salva (n.2)
 C8 – E10 – H3
 COLPITO
 INCROCIATORE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B		1								
C								2		
D				1						
E										2
F										
G						1				
H			2							
I										
L										



Si segnerà il tiro 2 sulla sagoma incrociatore; con la terza salva si dovrà sparare ad un quadretto vicino al n. 2, per individuare la posizione della nave, per poi affondarla e neutralizzare tutti i quadretti che la circondano, visto che le navi non possono essere accostate. Ma attenzione: bisognerà sparare un solo tiro a ridosso del 2, altrimenti sarà difficile localizzare la posizione della nave.

Quando si colpisce un sommergibile, è più difficile la localizzazione, ma ci aiuterà la scoperta delle altre navi.

Quello descritto è un sistema; ognuno è libero di sperimentarne altri e avanti tutta!

TRAMPOLI

E' un gioco singolo abbastanza semplice, anche se in questi tempi totalmente dimentico.

Occorrono due listelli di legno (4 cm. x 4 cm. circa) e alti come chi li deve usare.

Ad ogni listello si fissa con chiodi un appoggia-piedi a circa 30 - 50 cm da terra: si sale (con prudenza le prime volte) e s'incomincia a camminare, senza perdere l'appoggio.

Quando si è raggiunta una certa esperienza, si possono applicare dei ferma-piedi, i quali permettono una camminata alquanto spedita.

TIRO ALLA FUNE

Si svolge tra due squadre, su un terreno di gioco diviso in due da una linea tracciata per terra e altre due equidistanti come basi di partenza.

Occorre una buona fune resistente che i componenti delle due squadre (possibilmente di pari numero) impugneranno saldamente alle rispettive estremità.

A metà della fune si lega un fazzoletto che sarà l'indice dell'andamento della gara.

All'inizio del gioco le due squadre devono trovarsi a uguale distanza dalla linea mediana. Al segnale "via" i contendenti cominciano a tirare la fune dalla propria parte.

Vincerà la squadra che sarà riuscita a far toccare anche per un solo centimetro e per un solo componente della squadra avversaria, la linea mediana, oppure a portare il fazzoletto sulla propria linea se la squadra avversaria lascia sfilare la fune.

E' bene che il capo di ogni squadra scandisca il movimento gridando "Oh issa !" come fanno i marinai.

CORSA CON IL CUCCHIAIO

Tutti i concorrenti si devono procurare un cucchiaino (meglio di plastica) e una pallina possibilmente uguali.

I partecipanti si allineano sulla linea di partenza con il manico del cucchiaino ben stretto in bocca. Sul cucchiaino si metterà una pallina o un uovo.

Al segnale "via", tutti i partecipanti cercano di raggiungere il traguardo, senza mai lasciarli cadere.

Quando ciò accade, se è la pallina, bisogna raccoglierla, rimetterla sul cucchiaino e ripartire, se è l'uovo, addio sogni di gloria.

Vince chi taglia il traguardo per primo.

ALTALENA

Riduciamo a due i tipi di altalena.

La prima altalena è costituita da un tronco che funge da fulcro e da una sbarra in legno a cui ci si appoggia .

Sarà lunga circa 2-3 metri, secondo lo spazio a disposizione.

A cavalcioni uno o più ragazzi per parte, spingendo sul terreno con i piedi, otterranno un movimento a bilanciere.

La seconda altalena è quella da due tratti di corda robusta o catena metallica, assicurati alla trave superiore e uniti al seggiolino.

Se ne vedono molte nei parchi giochi di tutti i paesi.

Il ragazzo imprime la spinta con il proprio corpo, ma non rifiuta spintarelle da chi sta a terra.

HOOLA – HOP

Ad un cerchio di plastica, calzato alla vita, si imprimono movimenti rotatori con l'addome. Il cerchio si metterà a girare con eleganti effetti.

YO – YO

Si trova nelle rivendite di giocattoli. E' costituito da un rocchetto, in legno o in plastica e da un tratto di fune.

Tenuto con una mano lo si lascia sfilare, in caduta, lungo il tratto di fune.

Con un opportuno movimento gli si dà un colpetto di richiamo.

Il rocchetto risalirà lungo la fune, per poi riprendere il movimento primitivo.

Se si è abili, il gioco può durare parecchio.

SCARLIGADA

E' un gioco ormai dimenticato per l'impossibilità di trovare qualche pista di ghiaccio sulla quale fare esperimenti.

La causa è che non nevicava più e le strade sono tutte asfaltate.

Un tempo, quando l'inverno durava tre mesi e le neviccate erano abbondanti, si formavano delle chiazze di ghiaccio le quali costituivano un richiamo per noi ragazzi che portavamo i *pulak* (scarpe chiodate) oppure zoccoli di legno.

Erano esibizioni tipo *Holiday on ice* e, in quanto alle ammaccature, erano proprio genuine.

LE BELLE STATUINE

Da 5 a 10 giocatori.

Il giocatore estratto con la conta farà il capogioco o "scultore" e spiegherà quale espressione intenda dare alle sue varie creazioni. Dirà ad esempio: "Voglio fare la statua più bella" oppure "La più impressionante, la più buffa, la più idiota".

Detto questo afferra per una mano ogni statua, la fa piroettare energicamente su se stessa e la lascia andare di colpo. La "statua" deve immobilizzarsi, assumendo l'espressione e l'atteggiamento richiesti. Quando tutte le statue sono "scolpite", lo scultore sceglie il suo capolavoro, cioè la statua assolutamente immobile e meglio riuscita che diventa scultore a sua volta.

Il divertimento sta nella estrosità della richiesta ("voglio fare la statua più contorta, la più piagnucolosa, la più buffa, la più allegra,").

Ogni scultore non potrà ripetere un tema già scelto da altri scultori, ma dovrà trovare aggettivi diversi e divertenti per le sue statue.

LE PENITENZE

Le penitenze meriterebbero uno spazio tutto per loro, ma limitiamoci a suggerire di tenere valido il trio “Dire – Fare – Baciare” perché permettono di formulare una vasta gamma di suggerimenti.

E per finire in allegria facciamoci un bel “GIROTONDO”.
Chi non lo sa fare?
Chi non l’ha mai fatto?
E allora divertiamoci;
qua la mano et
.....voilà !
Giro, giro tondo,
come è bello il mondo,
etc, etc fino all’applauso.

BUON DIVERTIMENTO

RINGRAZIAMENTI

Il nostro ringraziamento più sentito viene rivolto a tutti coloro che direttamente o indirettamente hanno collaborato alla stesura del libro, in modo particolare:

- Ai Dirigenti Scolastici che hanno condiviso il Progetto “Alla Scoperta di quello che siamo”
- Agli insegnanti che ne hanno permesso lo sviluppo e che hanno collaborato alla stesura del libro
- Agli studenti di ogni ordine di scuola, che hanno sviluppato un lavoro di ricerca importante
- Ai nonni che, intervistati, hanno reso possibile il confronto tra generazioni diverse
- Ai genitori che, con entusiasmo, dedizione e amore per i propri figli, hanno cucito abiti, ricostruito ambienti, donato alle scuole parte del loro tempo libero.

Non possiamo citare tutti, per nome e cognome, ma tutti si sentano parte integrante di questa pubblicazione.