

Il gioco

Al giorno d'oggi, per far giocare i nostri **bimbi** li portiamo al **parco giochi**, o alle **ludoteche**. Nel nostro comune questi spazi dedicati ai bambini non ce ne sono molti. Troviamo una casetta multifunzione in località Santa Maria Maggiore, un'altra Via Portaromana ed alcune giostrine in Via Indipendenza, per cui spazi per i bambini ce ne sono pochi. Io personalmente porto i bambini nei comuni limitrofi. Un tempo questi spazi attrezzati non esistevano, quindi i bambini improvvisavano i giochi per strada o in qualche cortile a giocare, qui era possibile ammirarli nei giochi di un tempo.

'A VAMMANA

Il gioco consiste nel formare due squadre al massimo di 4 ragazzi ciascuna. La vammana sedeva su uno scalino così che il primo giocatore di una squadra poteva poggiava le braccia e la testa sulle sue ginocchia, dietro di lui a mò di cavallino si aggiungevano gli altri componenti della squadra, facendo attenzione alla testa, o meglio a posizionarla dietro il compagno di squadra in modo che non si facesse male quando i componenti dell'altra squadra saltavano. Una volta terminata questa preparazione, l'altra squadra si preparava a saltare, quindi il primo prendeva una rincorsa per saltare e cercare di arrivare vicino alla vammana, oppure cercando di saltare sul giocatore più fragile, e così gli altri di seguito, la caratteristica era poi che questi ultimi non dovevano mantenersi tra loro e cercare di rimanere in equilibrio per alcuni istanti (di solito si contava sino a 10), se ci riuscivano il gioco riprendeva alle stesse condizioni, altrimenti le squadre si scambiavano di ruolo.

"A "NAQUARELLA

Chi non conosce il gioco del nascondino.

O' CHIRCHJE

I fanciulli camminavano molto e andavano da un paese ad un altro dietro un semplice cerchio di bicicletta oppure i cerchi delle botti del vino, spinto da un pezzo di legno. Questo andare così trotterellando dei ragazzi dietro una ruota era come seguire un motore che faceva muovere solo se stesso. Era come seguire se stessi ossia la propria dinamica la volontà espressa nel gioco. Era un gioco consigliato da medico greco Ippocrate in uno dei suoi trattati di medicina circa 300 A.C.

'A SETTIMANA

E' forse il primo gioco dove potevano partecipare sia i bambini che le bambine, si tratta infatti di disegnare per terra delle caselle (in genere 7) e saltare dentro. Esistono molti modi per definire questo gioco: mondo, campana, settimana, la luna ecc.

I bambini a turno dovevano lanciare un sasso che doveva rimanere entro la prima casella, quindi saltare dentro prendere con la mano il sasso poi saltare su un solo piede dentro le altre e tornare all'inizio. Vinceva il bambino che per primo riesce a far cadere il sasso in tutte le caselle e completare il percorso senza mai toccare con i piedi le linee tracciate. Ora le varianti un tempo usate (tenere ad esempio la pietra sul capo) sono improponibili, mentre prima quattro o cinque bambini passavano tutto il pomeriggio aspettando di sapere chi avrebbe vinto, ora dopo mezz'ora vogliono cambiare gioco.

O' SCHIZZETT (CERBOTTANA)

Con un pezzo di canna cava si ricavava la cerbottana e i proiettili erano ricavati dai cuppitielli di carta. Alla punta del cuppitiello si infilava una spina di melograno o di limone o un aculeo di riccio di campagna. Il cuppitiello veniva infilato nella canna cava e soffiato contro lucertole o cavallette. Altro bersaglio preferito erano le gambe, o meglio, le caviglie delle ragazze durante le passeggiate domenicali. Altro giocattolo o strumento per la caccia ai piccoli animali era l'arco fatto con la canna divisa a metà o quello ricavato dalle stecche di ombrello.

La conta Ogni regione ha il suo modo di fare la "conta" per stabilire chi deve iniziare, chi essere ultimo o chi stare fuori (altrimenti è una lite continua...)

Un due tre stella!!!!

Dunque, fatta la conta e trovato "il **battitore**", il gruppo di bambini, si piazza a debita distanza, poi gira loro le spalle: attende qualche secondo poi "dichiara" uunn..., duuee..... tre stella! girandosi di scatto. Chi viene sorpreso in movimento viene ricacciato in fondo, chi viene pescato due volte è fuori. Naturalmente chi si blocca deve stare immobile fino al momento della ripresa del gioco (il battitore ha tempo fino a tre minuti per riprendere: quindi può fissare, cercare di far ridere le "statue" (senza toccarle !) Chi "crolla" è fuori (così è la vita...).

Le biglie

Altro gioco "**storico**" ogni bimbo tira una biglia non troppo distante nè troppo vicino, il secondo cerca di ciccicarla con la propria, ma badando che si fermi entro la distanza di una spanna (se rotola più avanti nessuno ha vinto, se ci riesce è sua). Se il secondo giocatore è maldestro e la biglia si ferma entro una spanna senza ciccicare è persa.

La buca

Gioco da fare solo in cortili con terra: si scava una buca, sul bordo si posano le biglie da mettere in palio, poi da almeno 2 metri si tirano le proprie biglie badando di ciccicarle in buca senza che la nostra vada giù. Se ci riusciamo sono vinte, se la nostra cade dentro dobbiamo metterla in palio. Ovviamente ognuno ha un tiro a turno.

"E CINQUE PRETE

Il gioco delle cinque pietre teneva impegnati i **bambini** per ore ed ore. Il gioco si svolgeva sulle soglie delle case o nei cortili. I giocatori potevano essere diversi. Si faceva la conta per definire l'ordine del gioco e ogni giocatore poteva entrare in gara solo quando il precedente aveva commesso un errore. Chi aveva commesso l'errore restava fermo un giro e ricominciava dalla posizione interrotta. Vinceva chi alla fine realizzava più punti dopo aver eseguito tutte le posizioni. Le posizioni del gioco erano diverse: ad uno, a due, a tre, a quattro, a mano chiena (mano piena), a lascia e pija (lascia e prendi), punti.

'O CARRUOCCELE

Era il mitico carrettino, costruito dai bambini con delle asse di legno procurate dalle pedane o dalle tavole dei muratori, da spingere a mano e con le ruote formate da cuscinetti a sfera in metallo.

'O FAZZULETTO

Il gioco era composto da due squadre i cui singoli elementi si contendevano a turno la presa di un fazzoletto tenuto sospeso da un giudice posto al centro delle squadre allineate una di fronte all'altra.

'E STRASCIOLE

GRANDE! I bambini passavano interi pomeriggi a giocare, la posta era sempre la mitica figurina dei calciatori. Le strasciole erano spezzoni di marmo o di pietra liscia appositamente arrotondati lanciati uno sopra l'altro per effettuarne la presa.

'A MAZZA E PPIVEZE Un bastone di legno ("a mazza) fatto sbattere su uno spezzone di legno appuntito alle estremità, che va lanciato il più lontano possibile.

'O Scuoppo

Ancora le figurine di calciatori o le carte da gioco leggermente incurvate fatte capovolgere, allo scopo di effettuarne la presa, con lo spostamento d'aria causato dal palmo aperto della mano sbattuto sul piano dove queste sono poggiate;

Uno monta la luna

Partecipanti: da 3 in su, ma per un divertimento maggiore se ne consigliano almeno 5

Tra i partecipanti uno va "sotto" cioè si piega a forma di cavallino con le mani che toccano i piedi.

Si decide il capo turno, ovvero colui che ad ogni turno è il primo a saltare.

- Regole generali:

Se durante il salto si casca per terra o si salta male o non si salta proprio il giocatore va sotto.

Quando un giocatore in seguito ad un errore va sotto, decide se ricominciare dal primo comando o proseguire.

Il capo turno è libero di aggiungere o modificare un comando, tutti gli altri sono tenuti a ripetere ad alta voce il comando identico a quello pronunciato dal capo turno.

Se un giocatore dimentica di pronunciare il comando o lo pronuncia in maniera errata va sotto.

La sequenza di salto la decide al primo turno il capo, infatti prima del salto e alla fine del comando pronuncia il nome del prossimo giocatore e così via fino all'ultimo che pronuncerà "**la quaglia**"

".

Chi dimentica di pronunciare il nome o "**la quaglia**" va sotto (valido solo per il primo turno).

Quando c'è un cambio di giocatore il sostituto prende posto in ultima posizione (in alcuni comandi stare in ultima posizione significa avere una alta percentuale di sbagliare).

- **Comandi:** in dialetto napoletano / traduzione

1 - Uno mond a' lunan / Uno monta la luna

(salto semplice)

2 - D'uje ciccio e a' gatta / Due ciccio e la gatta

(salto semplice)

3 - Tre a' figlia d'ò rre / Tre la figlia del re

(salto semplice)

4 - Quatt a' ngulata / Quattro l'inculata

(salto semplice e in volo cadere strisciando col didietro sulla schiena di chi sta sotto)

5 - Cing e' pernice / Cinque le pernici

(Durante il salto bisogna posizionare le mani a mo" di rapace e stringere la schiena di chi sta sotto come se fosse una preda)

6 - Sej e' tamburrell / Sei le tammorre

(Quello che salta si avvicina prima a chi sotto battendo le mani sulla schiena, poi effettua un salto all'indietro e da lì fare il salto semplice).

7 - Sett o' tacchett / Sette il tacchetto

(saltando si deve colpire a mo" di colpo di tacco il sedere di chi sta sotto, chi manca il colpo va sotto)

8- Ott batt'è man / otto batti le mani

(salto semplice e in volo battere le mani tante volte quante ne decide il capo)

9 – Nove: tre pass incrociat, tre annanz e tre a ret / Nove: tre passi incrociati, tre in avanti e tre in indietro

(dopo il salto si atterrare con i piedi incrociati, si devono fare i tre passi incrociati in avanti e tre indietro e non si deve toccare nessun giocatore durante tutta l'operazione)

10 - Diec o' viulìn / Dieci il violino

(Qui se non erro non bisogna saltare, si avvicina a chi sta sotto, si striscia con un dito tutta la schiena di chi sta sotto per tre volte e poi dare un colpo al sedere a striscio)

11 - Questo comando non lo ricordo

(????)

12 - Questo comando non lo ricordo

(????)

13 - Questo comando non lo ricordo

(????)

14 - Quattòrdhic mamm e papà ci stann chiamann / Quattordici mamma e papà ci stanno chiamando (salto semplice)

15 - Quinnci mamm e papà c ven'n a piglià / Quindici mamma e papà vengono a prenderci

(salto semplice, il capo turno decide per quanto tempo chi sta sotto deve cercare di acchiappare uno dei giocatori, se non ci riesce il gioco ricomincia con lui sotto)

FIONDA

La freccia serviva come giocattolo e come arma per la caccia di lucertole o di uccelli. Veniva confezionata con cura ed attenzione. La forcilla nella maggior parte dei casi era ricavata dagli alberi d'ulivo; gli elastici venivano recuperati da vecchie camere d'aria di bicicletta.

L'assemblaggio dei pezzi richiedeva attenzione e collaborazione. Bisognava equilibrare gli elastici e trovare la giusta misura tra la forcilla ed il pezzo di cuoio cucito alle due estremità con dello spago per permettere di usare anche i pallini di piombo per la caccia.

FUCILE a molla

Si trattava di un giocattolo che tutti i fanciulli si costruivano se volevano partecipare alla guerra che veniva organizzata fra le varie bande del paese. Era un pezzo di legno sagomato a forma di fucile sul quale si fissavano, con degli elastici ricavati dalle camere d'aria, delle mollette dei panni. Il fucile poteva essere ad uno a due a tre a quattro colpi ed i proiettili erano a due a tre... elastici a seconda della lunghezza del fucile. Stringendo la molletta dei panni, nella quale era fermato il proiettile, questo partiva andando a colpire il bersaglio.