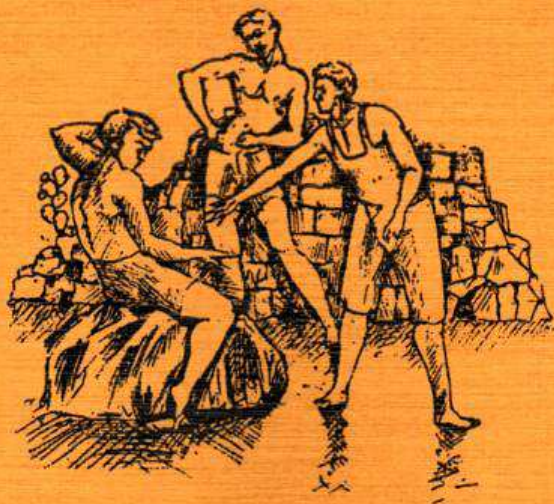


GIOVANNI VISETTI

*Barracca 'o rutunniello,  
cavallo cavallo  
mantieneme 'ntuosto*

e altri giochi dimenticati

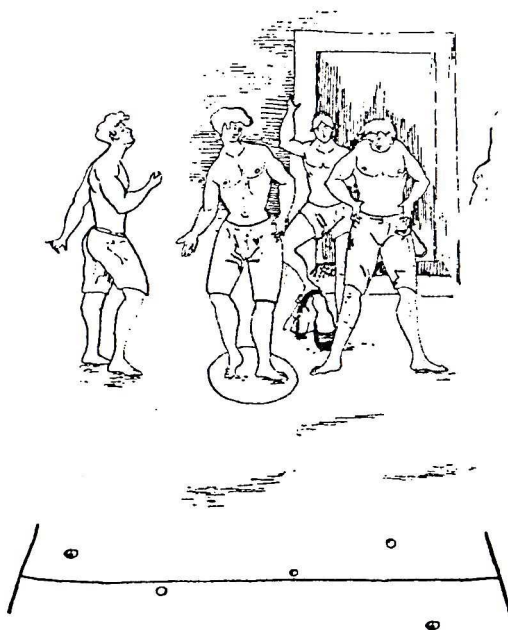


# *Barracca 'o rutunniello, cavallo cavallo mantieneme 'ntuosto*

e altri giochi dimenticati

di Giovanni Visetti  
disegni di Raffaele Mellino

seconda edizione, ottobre 2011



la presente edizione in formato \*.pdf  
è scaricabile gratuitamente dal sito dell'autore  
[www.giovis.com](http://www.giovis.com)

prima edizione novembre 1992  
© Giovanni Visetti 1992-2011

## PREFAZIONE alla seconda edizione

A quasi venti anni di distanza dalla prima edizione, approfittando della tecnologia moderna, ho deciso di riproporre questa breve, succinta raccolta di descrizioni di giochi di strada utilizzando al meglio quello che è spesso la maggiore causa (o quantomeno un'importante concausa) del relativo isolamento dei ragazzi dei nostri giorni.

Il primo duro colpo alla socializzazione nelle strade e nelle piazze fu inferto dalla diffusione della televisione, seguita dai videogiochi e poi dai personal computer con l'aggravante finale dei social network. Sembra che si sia quasi del tutto perso il piacere di stare insieme e di competere in modo sano mettendo alla prova le proprie abilità e di stare all'aperto quanto più possibile.

Questo è un tentativo di utilizzare la tecnologia "contro sé stessa", nel senso di usare internet per suggerire di usare meno il computer e almeno di tanto in tanto distogliere l'attenzione dei ragazzi da televisione, videogiochi e computer e tornare a giocare all'aria aperta o leggere queste poche pagine.

Devo onestamente dire che a tal proposito sono un alquanto scettico - in effetti nutro ben poche speranze - ma almeno auspico che gli ultracinquantenni avranno piacere di ricordare la loro gioventù e quelli più avanti con l'età e poco pratici di computer abbiano almeno un figlio o un nipote compiacente che scarichi il file e lo stampi per loro.

Altro motivo che mi ha spinto ad elaborare questa edizione elettronica di **Barracca 'o rutunniello** è la costanza con la quale nel corso degli anni passati ho ricevuto non solo numerose richieste di acquisto del volumetto originale (esaurito oltre quindici anni fa), ma anche richieste di semplici informazioni relative allo svolgimento dei giochi nelle nostre zone.

Pertanto sono certo che l'adattamento in questo formato, simile ad un e-book e scaricabile gratuitamente dal mio sito, valicherà i confini di Massa, della penisola sorrentina e magari anche gli oceani raggiungendo sia chi ha lasciato il paese vari decenni orsono sia gli appassionati dei giochi di strada.

Massa Lubrense, ottobre 2011

## INTRODUZIONE

Questo breve scritto nasce dalla voglia di ricordare, di tentare di ricostruire con una certa esattezza lo svolgimento di quelle attività ludiche che hanno riempito le ore libere dell'adolescenza (e anche successivamente) di qualunque massese che oggi abbia più di trenta anni.

Nel corso delle mie ricerche ho notato con soddisfazione che tutti gli intervistati, di età compresa fra i trentacinque e gli ottantacinque anni, hanno ricordato con estremo piacere e nostalgia quei giochi semplici, spontanei ed essenziali che rappresentavano la parte più importante delle giornate passate in strada.

Per contro ho constatato che la maggior parte di questi amici aveva difficoltà ad indicare con esattezza le regole dei giochi, le finezze tecniche, ed alcuni termini del gergo, e così sono stati stesso loro ad invogliarmi ancora di più a proseguire nella mia ricerca. Ciononostante ognuno di loro ha collegato il ricordo dei giochi di allora, seppur vago, alla presenza di amici, a situazioni particolari, ad avvenimenti singolari, sempre raccontati con entusiasmo.

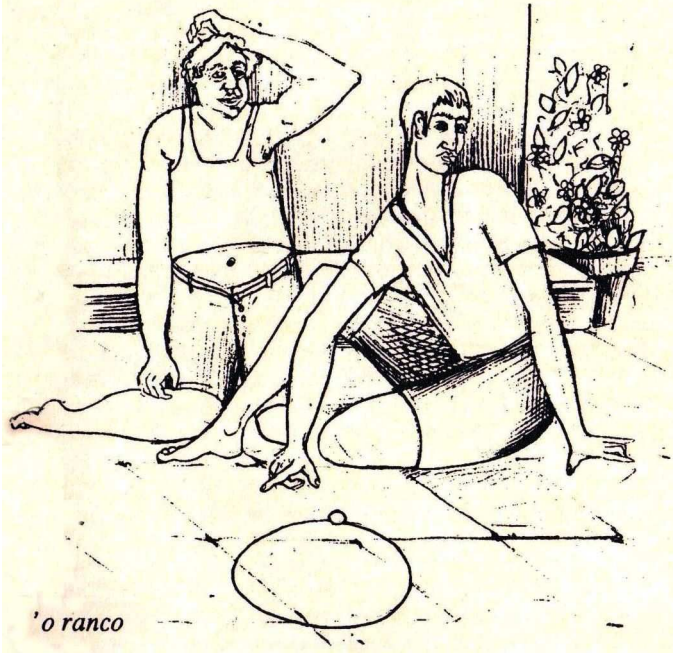
Tutte le notizie relative allo svolgimento dei giochi e alle loro regole sono state raccolte fra i ragazzi (di qualche decennio fa) che, ciascuno ai suoi tempi, hanno scorrazzato per le strade lubrensi; quindi nel testo ci si riferirà sempre ai metodi di gioco in uso nel centro urbano di Massa Lubrense e nelle aree rurali limitrofe. Ciò non toglie che in linea di massima queste regole siano quelle ufficiali essendo sostanzialmente uguali nelle varie regioni italiane, anche se si possono riscontrare varianti significative in località distanti soli pochi chilometri.

La scelta di limitare la ricerca in questo modo è stata dettata sia dalla necessità di dare un'unità di luogo a tutta l'opera, sia dall'impossibilità di elencare per ogni gioco tutte le varianti in uso e le regole applicate paese per paese o addirittura frazione per frazione.

Infine questo breve testo è stato scritto anche con una vena polemica nei confronti di tutti quei ragazzi d'oggi che non sanno divertirsi, che non sanno più stare bene neanche fra loro, che si *'nzallaniscono* sprecando ore e ore con i videogiochi o guardando dei pessimi cartoni animati.

Massa Lubrense, novembre 1992

## *barracca 'o rutunniello*



Per le sfide a *barracca 'o rutunniello* di norma si usavano delle monete che erano allo stesso tempo strumenti di gioco e posta in palio. Per questa ragione era praticato di solito da ragazzi già di una certa età o da adulti; fra ragazzini, o in tempo di guerra, si è anche giocato con bottoni o altri sucedanei (tutti detti genericamente *furmelle* o *frummelle*). In questi casi spesso non c'era alcuna posta in palio e si racconta che, alla fine degli anni trenta, a chi ne chiedeva conferma domandando "*che ce jucammo?*", si usava rispondere "*'e ssanzioni*". Ci si riferiva cioè alle sanzioni decretate dalla Società delle Nazioni nei confronti dell'Italia a seguito dell'invasione dell'Abissinia e la risposta equivaleva a dire "*parole, chiacchiere*", cioè niente.

I giocatori potevano essere solo due (in tal caso spesso la posta era di due o tre monete a testa) o più; solitamente il gruppo era di cinque o sei, ma talvolta si arrivava anche fino a dieci partecipanti.

Nei vari periodi si è giocato con i soldi (monete di 5 centesimi), le mezze lire, le lire, successivamente col le 5 e le 10 lire ed infine con le 50 e raramente le 100 lire. Di solito si usavano le monete di minor valore in circolazione in quegli anni. Nei periodi di transizione capitava spesso di giocare alcune volte con un tipo di moneta leggera e altre con quelle più pesanti. Ovviamente queste variazioni potevano essere determinanti ai fini del risultato: per esempio un buon giocatore con le 10 lire poteva incontrare grosse difficoltà ad abituarsi al peso e alle dimensioni nettamente differenti delle 50 lire, e viceversa.

Il campo di gioco era tracciato a terra e consisteva di una linea lunga due o tre metri (*'a barracca*) e di un cerchio (*'o rutunniello*), del diametro di 20-25 centimetri, posto a quattro-sei metri di distanza.

I segni a terra erano fatti con quello che si poteva recuperare, nella maggior parte dei casi si usava una pietra calcarea (che disegnava quindi in bianco) o pezzi di *cravunella* (carboncino, quindi nero); questi ultimi un tempo erano molto facilmente reperibili in qualunque casa dato che erano usati come combustibile sia per cucinare che per riscaldarsi mettendoli nella *vrasera* (braciere). Talvolta si disegnava anche con della calce spenta o, ancora più raramente, con del gesso, sia quello classico scolastico, sia quello colorato usato dai sarti.

I campi di gioco più utilizzati erano quelli tradizionali, cioè quegli spazi liberi e più o meno piani dove si svolgevano la maggior parte dei giochi di strada. *'Mmiez' 'o Scuvado* si giocava sul sagrato della chiesa o *sott' all'alberi*, alla Villarca int' *'o Quartiere* o *'ncopp' 'o Rivaccasa* e a Sant'Antonio for' *'o Puzzilla*.

Prima di iniziare il gioco vero e proprio si doveva stabilire l'ordine di tiro e ciò avveniva lanciando una moneta a turno verso *'a barracca* (la linea), tenendo i piedi vicino al *rutunniello*. Chi si avvicinava di più alla linea, al di qua o al di là era uguale, sarebbe stato il primo. Egli acquisiva quindi il diritto di lanciare tutte le monete insieme stando dietro *'a barracca* e tentando di farle andare a finire nel *rutunniello*. L'ordine di tiro per gli altri giocatori era uguale all'ordine di distanza dalla *barracca*.

Per stabilire chi dovesse lanciare per primo la sua moneta per determinare l'ordine di giocata c'era invece un altro sistema. Quello che avesse detto per primo "*Pulù*" avrebbe tirato per ultimo, chi lo diceva per secondo tirava per penultimo e così via. Questa voce dovrebbe essere una contrazione di *pe' ll'ùrdemo* (per ultimo) e quindi dire "*Pulù*" equivaleva ad una prenotazione per tirare per ultimo. Ma c'era anche chi non vi dava importanza e tirava per primo volendo apparire come uno sicuro di avvicinarsi più di tutti.

Effettuato il lancio iniziale di tutte le monete insieme, se almeno una moneta si fosse fermata nel cerchio, il giocatore se la sarebbe presa e avrebbe continuato a giocare tirandone un'altra a suo piacimento con un pizzico verso '*o rutunniello*. Le monete per essere prelevate dovevano essere completamente all'interno del cerchio; quelle che toccavano la linea, anche se di pochissimo, rimanevano in gioco. Se a seguito del lancio iniziale o di un tiro successivo nessuna moneta si fosse fermata nel cerchio, il turno sarebbe passato al giocatore successivo e si procedeva così fino alla fine del giro; quindi si ricominciava dal primo fin quando non fossero state mandate nel cerchio, e quindi prelevate, tutte le monete.

Il tiro iniziale dal *rutunniello* verso '*a barracca*, determinante per l'ordine di tiro, era forse la parte più delicata del gioco e c'era anche qualche buon giocatore che sbagliava di proposito questo tiro per inserirsi in un certo punto della sequenza. Su determinati campi, dove era difficile centrare '*o rutunniello* al primo tiro, poteva essere più conveniente tirare per secondo o per terzo invece di essere costretto a lanciare tutte le monete insieme.

Un cattivo lanciatore, sbagliando il tiro iniziale rischiava di non giocare assolutamente in quanto potevano essere centrate tutte le monete prima che tornasse il suo turno.

In questi casi, o se '*o rutunniello* era troppo distante o troppo piccolo, poteva convenire al lanciatore di tirare le monete a una certa distanza dal cerchio in modo da rendere più difficile il tiro ai suoi avversari che in linea di massima necessitavano di due o più colpi per centrare il bersaglio. Capitava anche che proprio in

conseguenza di una partenza del genere, volontaria o fortuita, i ragazzi iniziassero a eseguire una serie di tiri tattici che potevano anche portare all'allontanamento delle monete dal *rutunniello*.

La posta messa in gioco da ciascun giocatore era detta '*a parata*' e il suo recupero era l'obiettivo minimo di ogni partecipante. A volte si stipulavano degli accordi fra i giocatori proprio con lo scopo di assicurarsi '*a parata*'. Per esempio quando era difficile centrare '*o rutunniello*' lanciando tutte le monete dalla *barracca*, il lanciatore poteva decidere di mandarle lo stesso il più vicino possibile al cerchio, anche se aveva scarsissime possibilità di vincita. Questo si verificava però solo se si fosse precedentemente accordato con il giocatore successivo il quale, in cambio del favore ricevuto, gli garantiva '*a parata*', cioè gli avrebbe dato la moneta che aveva messo in gioco.

Se il lanciatore non era più che bravo, era normale che qualche moneta pigliava '*o ruociolo*' (rotolava) e finisse a vari metri di distanza dal *rutunniello*.

Sia per quanto riguarda il lancio di avvicinamento alla *barracca* (una moneta a testa), che per il lancio di tutte le monete insieme, si usavano varie tecniche di lancio. In linea di massima si potevano dividere in due grandi gruppi: i lanci radenti (quindi bassi) e quelli a parabola, nei quali le monete toccavano terra direttamente vicino al *rutunniello*.

Anche se ogni giocatore aveva la sua tecnica preferita, era sempre necessario adattare il lancio al campo di gioco e quindi considerare il rimbalzo, la possibilità del *ruociolo*, il vento, la facilità di scivolamento per i tiri radenti, gli ostacoli quali le pietre sporgenti, le buche, '*e ssenghe 'mmiez' 'e vasoli*' (le fessure nel selciato), ecc.

Chiaramente su terreni duri, come cemento o selciato, era favorito chi sapesse lanciare meglio a tiro radente, mentre su terra battuta era spesso più redditizio il tiro a parabola in quanto, una volta toccata terra, le monete si sarebbero fermate quasi sul posto a meno che non avessero pigliato '*o ruociolo*'.

Il problema del *ruociolo* era una questione risolvibile in buona parte con la tecnica di lancio. Infatti, oltre al tipo di lancio, influiva



moltissimo il modo di tenere insieme il gruppo di monete nella mano, o meglio fra le dita. Dal tipo di impilamento delle monete e dal movimento del polso e delle dita dipendeva l'allargamento delle monete o il lancio concentrato.

Le monete (rigorosamente tutte dello stesso tipo) erano di solito messe una sull'altra ed erano tenute fra pollice, indice e medio. Le tecniche erano comunque molto soggettive e varie e, per esempio, c'era chi manteneva le monete fra i polpastrelli di indice e medio e il dorso del pollice e chi invece le teneva fra i polpastrelli di pollice e indice poggiandole con la faccia sul lato del medio.

Una volta che le monete fossero state lanciate attorno al *rutunniello*, i tiri venivano invece effettuati con il pizzico, cioè facendo scattare l'indice o il medio dal pollice, o anche il pollice dall'indice e colpendo la moneta con l'unghia.

Anche in questa fase ogni giocatore aveva la sua tecnica preferita e c'era perfino chi tirava con tecniche diverse a seconda della distanza della moneta dal *rutunniello*; per esempio da lontano la colpiva con l'unghia dell'indice e da vicino con quella del pollice.

A proposito dei tiri da vicino c'è da dire che spesso capitava che un giocatore poco esperto li sbagliasse tirando sotto misura o facendo fermare la moneta sul bordo del *rutunniello*. In questi casi era subito preso in giro dagli avversari e specialmente dal giocatore seguente che quindi aveva un tiro facilissimo. Si diceva allora che a chi aveva sbagliato era venuto *'o ranco* (un crampo), ma questo termine veniva spesso usato anche riferendosi in genere ad un tiro completamente fuori misura.

Dato che si giocava su terreni spesso sconnessi (per esempio il sagrato della chiesa) non sempre si sceglieva di tirare la moneta più vicina al cerchio, in quanto dovevano essere considerati attentamente anche gli ostacoli che si trovavano sulla traiettoria e quindi la difficoltà del tiro.

Come per quasi tutti i giochi in cui si vincevano dei soldi (*'o palmo e 'o muro, azzeccamuro, ecc.*) alle partite partecipavano, separatamente o in gruppi misti, sia i ragazzi che gli uomini di ogni età.

*Barracca 'o rutunniello* era sicuramente un gioco di successo già negli anni venti ed è stato praticato con una certa regolarità almeno fino all'inizio degli anni settanta.

Esistevano anche un paio di varianti meno articolate come:

\*\*\* *'a barracca e azzeccamuro*

Qualcuno mi ha raccontato che il primo di questi due giochi sia stato introdotto a Massa da un commerciante di terraglie che lo "importò" dall'isola di Ischia nella quale si andava a rifornire di mercanzia. Dal nome si intuisce già la sua attinenza con il più famoso e praticato *barracca 'o rutunniello*; era infatti l'antesignano di quest'altro gioco più complesso ed in pratica corrispondeva alla prima parte di esso.

Per il campo di gara era necessario uno spazio con fondo relativamente regolare sul quale venivano tracciate due linee: una di battuta, dalla quale si lanciavano le monete, e l'altra detta appunto *'a barracca*. Chi si fosse avvicinato di più a quest'ultima avrebbe preso tutte le monete.

Nel gioco classico solo le monete che non superavano, e non toccavano, la linea erano considerate in gioco; le altre non venivano prese in considerazione. Altre volte, sempre *facenno 'e patti annanz'* (stabilendo le regole prima), si poteva giocare considerando valide tutte le monete, sia quelle al di qua che quelle oltre *'a barracca*. Questa aveva anche una limite laterale ed era di solito larga fra i due e i tre metri; le monete che uscivano al lato erano in ogni caso considerate perse.

Una variante di questo gioco prevedeva che le monete non venissero immediatamente vinte da chi aveva mandato la sua moneta più vicina alla *barracca*. Questi acquisiva infatti solo il diritto di *vutta' 'ncielo* (lanciare in aria) tutte le monete; ma prima di farlo doveva disporle sul palmo della mano, tutte con la stessa faccia verso l'alto. Se avesse messo tutte le teste in alto, avrebbe poi vinto tutte quelle che cadendo avessero mostrato la croce, e viceversa.

Le monete che si fermavano a terra nella stessa posizione che avevano prima del lancio, venivano raccolte dal giocatore successivo che ripeteva l'operazione e si continuava così fino a che non fossero state vinte tutte.

*Azzeccamuro* era praticamente lo stesso gioco della *barracca* con la sola differenza che ci si doveva avvicinare quanto più possibile all'angolo formato da una parete verticale e dal pavimento o dal selciato a seconda che si giocasse al chiuso o all'aperto. Anche per questo gioco era possibile giocare nei due modi suddetti che però diventavano, ovviamente, con o senza rimbalzo nel muro; cioè si stabiliva se le monete che toccavano la parete e tornavano indietro erano valide o no ai fini della vittoria finale.



Prima di godere dell'emozione di lanciarsi in discesa su una *carrettella* nuova c'era un lungo lavoro da fare, ma anche questo faceva parte del divertimento e spesso diventava quasi un rito. Una volta che si fosse deciso di costruire una *carrettella* (da soli o con la collaborazione di qualcun altro), il primo impegno, per certi versi appassionante, era quello di cominciare a procurarsi tutti i pezzi principali. Questi ovviamente non venivano mai comprati, ma si dovevano andare a cercare fra le cose vecchie, farseli regalare da qualcuno o, tutt'al più, si barattavano con altri ragazzi in cambio di figurine di giocatori o cose simili.

I pezzi necessari erano:

- una tavola con cui fare il pianale (da 20x60 a 30x80 cm);
- quattro *rote 'e pallini* (cuscinetti a sfere);
- un pezzo di legno per l'asse anteriore (15-20 cm);
- un pezzo di legno per l'asse posteriore (25-35 cm);
- una tavoletta da usare come poggiapiedi (35-45 cm);
- una tavoletta da usare come supporto per lo sterzo;
- un perno per fissare l'asse anteriore al supporto.

Gli elementi più difficili da recuperare di solito erano proprio i cuscinetti a sfere e talvolta capitava che per giorni e giorni, se non addirittura settimane, si facesse inutilmente il giro delle officine dei meccanici della zona. Si doveva infatti attendere che questi cambiassero qualche *rota 'e pallini* e quindi avessero a disposizione quelle sostituite, che il più delle volte erano sballate. L'optimum era quello di procurarsi due ruote uguali (piccole) per l'asse anteriore e altre due uguali, ma più grandi, per quello posteriore. Però spesso ci si doveva accontentare di ruote dello stesso diametro, ma di spessore diverso, o addirittura di ruote tutte diverse e di conseguenza *'a carrettella* pendeva da qualche parte.

Una tavola da usare come pianale si recuperava più facilmente, ma per trovare proprio quella giusta si doveva comunque girare un poco fra parenti, amici e *puteche d'e mastrascielli* (botteghe di falegnami). In base a questi primi pezzi (la tavola e i cuscinetti a sfere) si dimensionavano poi tutti gli altri in quanto il diametro dei due assi dipendeva da quello dei cuscinetti e la loro lunghezza dalla larghezza del pianale. Anche la tavoletta di supporto allo sterzo era proporzionale al pianale e ovviamente il perno doveva essere di una lunghezza tale da attraversare asse anteriore e supporto e da lasciare sporgere almeno parte della filettatura.

Una volta che si fossero racimolati tutti i pezzi necessari, la prima operazione che si eseguiva era generalmente quella di levigare le parti terminali dei due assi; questi si ricavavano da pezzi di legno a sezione quadrata o dalle cime dei pali di castagno usati per costruire le pergole (*cimma 'e liéveno*).

Con scalpelli, carta vetrata, raspe, coltelli, roncole, giraviti, scalpelli o qualunque altro utensile a propria disposizione, si

arrotondavano le estremità degli assi fino a far sì che i cuscinetti potessero essere inseriti su di essi. Si spingevano dentro fino a farli incastrare e poi si fermavano definitivamente con chiodi o piccole zeppe di legno.

Prima del bloccaggio si doveva controllare che le ruote fossero ben allineate e che poggiassero bene a terra e poi, prima di inchiodare l'asse al pianale, con olio, nafta o miscela si dovevano lubrificare le sfere. Tenendo in mano l'asse si facevano girare le ruote avanti e indietro *scerian-dole* (strofinandole) in terra fin quando, avviate solo con una piccola spinta, non fossero rimaste in movimento per un po' di tempo.

Quando si avevano cuscinetti che erano stati troppo tempo nell'officina del meccanico e la polvere si era impastata con il grasso, questa operazione richiedeva molto tempo e, prima di riuscire a pulire tutti gli interstizi, erano necessari vari bagni nella nafta o nel petrolio e ore di *sceriamiento*.

Preparato quindi l'asse posteriore nel suo assetto definitivo lo si inchiodava quasi al margine del pianale. Nella scelta degli assi si doveva tener presente che la sezione della parte centrale non doveva essere troppo maggiore di quella alle estremità, altrimenti si correva il rischio di farlo toccare troppo facilmente a terra. Alcuni, per evitare questo pericolo, sceglievano degli assi leggermente curvi e poi li montavano in modo che il centro fosse più alto da terra rispetto ai lati.

Per quanto riguarda l'asse anteriore si procedeva più o meno nello stesso modo, ma c'erano due altri aspetti da non trascurare. L'asse anteriore doveva fungere da sterzo e quindi essere mobile, ed era preferibile che fosse più corto di quello posteriore. Quanto minore fosse stata la sua lunghezza, tanto più era difficile da controllare, ma rendeva *'a carrettella* più veloce; inoltre un asse corto aveva anche il vantaggio di flettere di meno e quindi di rimanere un po' più alto da terra.

Al centro si doveva praticare un foro nel quale far passare il perno e quindi l'asse, già abbastanza sottile in quanto supportava ruote piccole, era ulteriormente indebolito.

Questo tipo di sterzo necessitava dunque di un supporto ('*o timmone*) e questo era costituito da una tavoletta, larga di norma non più di 5 o 6 centimetri, inchiodata al centro sotto al pianale. Nella parte terminale di questo timone - di solito sagomato a punta e sporgente in avanti per una ventina di centimetri - si praticava un buco simile a quello fatto nell'asse anteriore; quindi si univano i due pezzi per mezzo di un perno che andava montato con la testa in basso e il dado a vista nella parte superiore.

Per non far sporgere la testa del perno, correndo il solito rischio di toccare troppo facilmente a terra, nell'asse si creava una specie di alloggio che permetteva di farla scomparire totalmente o almeno in parte. In casi estremi, in mancanza di un perno adatto si usava un grosso chiodo, per esempio '*na puntina 'e riedi* (un chiodo lungo dieci centimetri), che si faceva passare comunque dal basso verso l'alto e che poi veniva piegato e ribattuto sul timone.

Sullo sterzo venivano successivamente legate le due estremità di una funicella lunga circa un metro o, in alternativa, due pezzi indipendenti fra loro di cinquanta-sessanta centimetri ciascuno; un lavoro più pulito prevedeva invece il fissaggio dei cordini su *due uocchie a vite* (viti a occhiello) precedentemente avvitate nella parte superiore dell'asse.

Per mezzo di questo sistema di manovra, tirando da un lato o dall'altro, si faceva girare l'asse anteriore e quindi si era in grado di affrontare le curve.

La costruzione essenziale della *carrettella* terminava con il fissaggio, sempre per mezzo di chiodi, della tavoletta poggiapiedi. Questa sporgeva di solito di cinque-dieci centimetri per lato e doveva essere abbastanza resistente perché, oltre a reggere la pressione delle gambe, su di essa si scaricava il peso di tutto il corpo nel caso di "fermata improvvisa" (come quando uno andava ad *appizzarsi* da qualche parte). Oltretutto capitava spesso che per imperizia, o a causa dell'eccessiva velocità, si passasse troppo vicino ad un muro e che quindi la prima parte ad urtare fosse proprio un'estremità del poggiapiedi, essendo questo il pezzo più sporgente.

Conclusa questa prima parte della costruzione, si passava agli optional: seggiolino imbottito, decorazioni, freno, ecc. Per seggiolino i perfezionisti usavano fissare nella parte più arretrata del pianale un vecchio cuscino, un pezzo di gommapiuma o più semplicemente della paglia coperta da un pezzo di tela fissato ai lati della tavola. Comunque quasi tutti inchiodavano almeno una sottile listarella di legno proprio alla fine della seduta per creare un seppur minimo appoggio.

Le decorazioni erano di vario tipo, si spaziava dalla semplice applicazione di figurine di giocatori o, ancora meglio, di piloti di Formula 1, alla pitturazione totale o parziale. Le figurine venivano incollate sul pianale, immediatamente dietro al poggiapiedi, o sul timone. Con un po' di vernice si potevano invece disegnare delle strisce, qualcuno dipingeva il tricolore, altri un numero di gara. Pochi erano quelli che la dipingevano interamente e altrettanto pochi erano quelli che lasciavano la *carrettella* completamente grezza, senza alcuna personalizzazione.

Qualcuno montava anche un freno costituito di solito da un pezzo di legno collegato ad una delle estremità del poggiapiedi per mezzo di una striscetta di cuoio. La pressione del tallone su questo freno rudimentale schiacciava direttamente il legnetto a terra ed almeno in parte si riusciva a ridurre la velocità senza consumare le scarpe o i sandali. C'è però da dire che raramente si usava il freno in una discesa e che, chi lo faceva, era poi costretto a cambiare pezzo di legno abbastanza di frequente in quanto si consumava molto rapidamente.

Questa descrizione della costruzione di una *carrettella*, si riferisce al periodo che va dal dopoguerra all'inizio degli anni settanta; nei decenni precedenti le ruote erano di legno come il resto della struttura, ma per tutto il resto si procedeva in maniera pressoché identica.

Di tanto in tanto venivano anche costruite delle *carrette* biposto, ma queste non hanno mai avuto una grande fortuna.

Negli ultimi anni nei quali si sono costruite, qualcuno ha anche provato ad usare quali assi posteriori assi completi di carrozzine o passeggini, quindi con ruote di gomma.



Queste avevano il pregio di rendere il mezzo più veloce, ma anche il difetto di essere troppo grandi e quindi con la parte più arretrata del pianale più alta, sull'asse anteriore gravava un maggior peso e spesso si rischiava di toccare con il supporto dello sterzo a terra. Inoltre, non slittando come *'e rrote* *'e pallini*, nelle curve strette e veloci spesso si rompevano.

Le discese più classiche e famose nella zona di Massa erano quelle della *Rurella*, di *Mortora*, del *Pennino*, di *Campo* e di *Sant'Aniello Viecchio* e di solito si andava a correre nella controra, quando la gente riposava. Le *carrettelle*, con le loro ruote d'acciaio facevano un fracasso infernale e a ciò si andavano ad aggiungere le grida dei ragazzi impegnati a gareggiare.

Spesso chi non poteva, o non voleva, intervenire direttamente nei confronti di quella banda di ragazzini scalmanati mandava a chiamare *'e guardi*. Se chi protestava era persona di riguardo i vigili, loro malgrado, erano costretti ad intervenire e, una volta giunti sul posto, cominciavano a rincorrere i ragazzini che fuggivano con le *carrettelle* sotto al braccio.

Più volte furono effettuati addirittura appostamenti e tentati "accercchiamenti" per sequestrare le famigerate *carrettelle*, che puntualmente venivano poi facilmente trafugate dagli stessi ragazzi dal luogo nel quale erano state depositate.

Per divertirsi con le *carrettelle* non era assolutamente necessario gareggiare, ma spesso ci si accontentava di effettuare le discese più difficili tante volte fin quando non si fosse riusciti ad arrivare in fondo senza commettere errori, evitando cioè le buche, le pietre sporgenti e i muri, il tutto ovviamente senza frenare.

A causa della ridotta larghezza delle stradine che si percorrevano in discesa (tranne che per *Mortora*), anche quando si gareggiava con più *carrettelle* non si poteva mai raggiungere un numero eccessivo di partecipanti.

Ciononostante è anche capitato di veder scendere in una "pista" stretta come quella di *Campo* o del *Pennino* sette o otto *carrettelle* tutte insieme. In questi casi un qualunque errore diventava abbastanza pericoloso per chi stava avanti in quanto tutti gli altri gli sarebbero arrivati addosso, essendoci pochissimo spazio per

evitarlo e nessuna possibilità di fermarsi se non quella di *appizzarsi* deliberatamente nel muro.

Gli incidenti meccanici più frequenti erano la perdita di una ruota o la rottura di un asse e la causa più comune per entrambi era una immancabile buca che si trovava praticamente su qualunque percorso.

Per finire si deve aggiungere che i più piccoli, e i più paurosi, non effettuavano discese, ma si facevano semplicemente spingere in tratti più o meno pianeggianti. Molto raramente le *carrettelle* venivano anche usate come monopattino, cioè stando con un piede sul pianale mentre con l'altro si spingeva a terra.

## *cavallo, cavallo mantieneme 'ntuosto*



Questo era un gioco realizzabile solo quando ci si ritrovava in numero tale da poter formare due squadre, generalmente composte da un minimo di quattro ad un massimo di sei ragazzi. Per dirla in parole povere, il gioco prevedeva che tutti i componenti di una squadra saltassero sulla schiena degli altri.

A meno che le due fazioni non fossero già precostituite (gruppi di amici, squadre rionali, squadre che dovevano avere una rivincita, ecc.), due partecipanti al gioco *vuttavano 'o tuocco* e poi sceglievano un compagno a testa fino alla composizione completa dei gruppi. Di solito quelli designati a scegliere erano due ragazzi aventi più o meno le stesse caratteristiche tecniche: due buoni saltatori, due che, data la loro esilità, erano destinati a reggere la "testa" del cavallo, o anche due *chiattoni*.

Dopo che gli stessi "capitani" avessero tirato a sorte per stabilire il gruppo che per primo doveva fungere da cavallo, finalmente giungeva il momento in cui le squadre si organizzavano praticamente. Quelli che erano destinati a rappresentare il cavallo

sceglievano fra di loro chi sarebbe stato in piedi, di solito con le spalle contro un muro, a reggere la testa del primo elemento (quasi sempre si sceglieva il più piccolo o il più mingherlino). Per quanto riguarda poi la sequenza degli altri "pezzi" del cavallo non esisteva una tattica generale assoluta, ma si dovevano considerare attentamente le caratteristiche dei vari partecipanti al gioco.

I fattori da considerare dal punto di vista del cavallo erano: l'altezza del bacino e la resistenza all'urto e al peso (per gli elementi del cavallo), la capacità di saltare lontano o in alto e il peso (per gli avversari). In base a questa valutazione si poteva, per esempio, decidere di mettere un piccoletto come ultimo elemento e poi qualcuno più alto; in tal modo chi saltava si appoggiava su una schiena bassa e si trovava poi a dover superare un ostacolo più alto. In questo caso il ragazzo più alto inarcava anche la schiena e stava con le spalle quanto più dritte possibile per creare maggiori difficoltà agli avversari.

Se invece i saltatori non erano molto agili, si piazzavano gli elementi più deboli del cavallo per primi in quanto c'erano poche possibilità che un avversario riuscisse con un salto ad arrivare così avanti.

Appena finite le lunghe discussioni, che a volte diventavano *appiccichi* (litigi), per decidere la posizione di ciascuno per costituire un cavallo quanto più solido possibile, il fortunato che era stato designato a reggerne la testa prendeva posizione vicino al muro ed il primo elemento si piazzava con una spalla contro la sua pancia e con un braccio gli cingeva la vita.

Ovviamente era molto più conveniente fare da sostegno e poi divertirsi a saltare sulle spalle degli altri che fare da cavallo e ricevere gli avversari sulle reni. Il secondo elemento del cavallo si agganciava al primo in maniera simile appoggiandosi con una spalla contro il bacino di chi gli stava davanti e mantenendosi poi con la mano, più o meno come succede nelle mischie nelle partite di rugby.

Una volta che il cavallo si fosse sistemato, gli avversari dovevano decidere a chi toccasse saltare per primo; gli altri venivano scelti poi volta per volta in conseguenza della situazione

che si fosse venuta a creare. L'obiettivo primario era ovviamente quello di caricare al massimo l'elemento più debole del cavallo con la speranza che cedesse sotto il peso, o almeno si tentava di riuscire a saltare tutti sul cavallo.

Dato che uno della squadra del cavallo stava a reggere gli altri ed era in piedi, i saltatori erano sempre uno in più degli elementi del cavallo. Era quindi importante che il primo a saltare arrivasse abbastanza avanti per lasciare sufficiente spazio agli altri compagni; un primo salto sbagliato poteva pregiudicare tutto il prosieguo del gioco.

Il salto si effettuava in questo modo: dopo aver preso una certa rincorsa, si batteva a piedi uniti e poi, poggiando le mani sulla schiena dell'ultimo o del penultimo elemento del cavallo, si allargavano le gambe e si tentava di volare il più lontano possibile e dopo di ciò non ci si poteva più muovere.

Prima di saltare era obbligatorio avvertire quelli che rappresentavano il cavallo dell'imminente arrivo di un peso sulle loro spalle e quindi si diceva, quasi gridando, la fatidica frase: "*Cavallo, cavallo mantieneme 'ntuosto!*" (cavallo, cavallo mantienimi forte). Se il saltatore avesse dimenticato di dirlo per tempo, la sua squadra automaticamente perdeva e, senza effettuare ulteriori salti, passava a fare da cavallo.

Il primo saltatore, nel caso che si fosse fermato sulla schiena di uno degli elementi di coda del cavallo, si doveva piegare in avanti, poggiando il torace sulla schiena di chi gli stava sotto, in modo che gli altri potessero saltare sulla sua schiena. Ciò era sì più difficile, ma il peso di più ragazzi sarebbe gravato tutto sullo stesso elemento che quindi il più delle volte *scunucchiava* (cedeva di schianto).

In linea di massima, se il primo saltatore fosse riuscito ad andare abbastanza avanti, i suoi compagni avrebbero continuato a saltare in ordine di abilità avendo quindi buone possibilità di entrare tutti sul cavallo. Se invece il primo saltava corto, il più bravo fra i restanti doveva essere l'ultimo della sua squadra in quanto presumibilmente si sarebbe trovato a fare una specie di salto in alto sulle spalle di almeno un paio di suoi compagni.

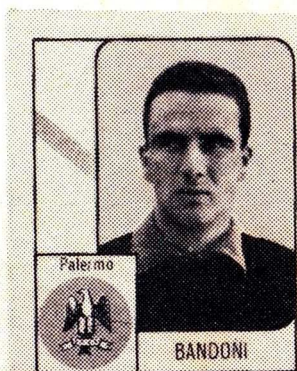
Altro elemento importante (ma anche arma a doppio taglio) per quelli che saltavano era 'o *chiattonne* (grassone), e ce n'era quasi sempre uno in ogni squadra. Questo ragazzo "robustello" era spesso in grado di far *scunucchia'* da solo il cavallo, ma data la sua mole, e la sua conseguente scarsa agilità, a volte creava qualche problema specialmente in caso di sovraffollamento della parte terminale del cavallo. Infatti doveva essere uno degli ultimi a saltare poiché di solito non riusciva a saltare se non sull'elemento di coda. Chi era già sul cavallo non poteva mantenersi ad esso, non poteva toccare terra con i piedi e non poteva cercare una posizione (più stabile) diversa da quella nella quale era arrivato in seguito al suo salto.

Nel caso che qualcuno dei saltatori avesse messo un piede a terra, si fosse mosso o si fosse mantenuto al cavallo, questo sarebbe risultato vincitore e, senza attendere ulteriori salti, si sarebbero invertite le parti. Se invece il cavallo avesse ceduto, o si fosse semplicemente spostato, prima che tutti gli avversari fossero saltati su di esso, si sarebbe ricominciato da capo con gli stessi ruoli. Nel terzo e ultimo caso in cui il cavallo non avesse ceduto e tutti gli avversari fossero riusciti a sistemarsi su di esso senza commettere irregolarità, i saltatori erano obbligati a *schiuppa' e mmane* (battere le mani) ad oltranza in attesa che succedesse qualcosa. Si aspettava cioè all'infinito fin quando il cavallo non fosse *scunucchiato* o si fosse arreso, o qualcuno dei cavalieri avesse commesso un'infrazione.

C'era anche un altro tipo di conclusione del gioco, più rapida, che consisteva, molto semplicemente, nel contare fino a dieci a partire dal momento in cui tutti fossero regolarmente a cavallo. Trascorso questo tempo, se niente fosse ancora successo, la vittoria sarebbe stata comunque attribuita al cavallo che aveva retto al peso dei saltatori.

E chi non ha mai giocato a *cavallo*, *cavallo mantieneme 'ntuosto* non creda che sia facile saltare a poi atterrare senza aiutarsi con le mani e poi, non potendosi aggiustare, resistere anche agli urti dei compagni che gli arrivano nella schiena.

## 'e giocatori



'e giocatori degli anni '50

'E ffigurine 'e giocatori (figurine di giocatori) sono state utilizzate per molti tipi di giochi, spesso diversi non solo nelle regole, ma anche nella sostanza.

Come si vedrà tutti i giochi con le figurine fornivano ampie possibilità di scorrettezze, tentativi di imbrogli e trucchi al limite del regolamento (che comunque non era ovviamente scritto da nessuna parte) e quindi erano una fonte inesauribile di discussioni e *appiccichi*. C'erano dei ragazzi che più facilmente degli altri facevano polemiche e si offendevano per scorrettezze vere o presunte commesse dagli altri ai loro danni ed erano subito bollati come *'mpicciusi* e *pattaiuoli*.

Come le monete per *barracca 'o rutunniello*, i giocatori erano allo stesso tempo strumenti di gioco e posta in palio e quindi l'obiettivo massimo di ogni partecipante era quello di vincere tutti le figurine all'avversario. Questa operazione era indicata con un termine ben preciso nel gergo dei giocatori di *fiurine*, e cioè il verbo *sballuzza'*, o anche *manna' 'o falluzzo*, che significava appunto lasciare il proprio antagonista senza *manco nu giocatore*.

Quando si rimaneva senza figurine si poteva chiedere un prestito all'avversario, ma questi, a meno che non fosse uno sprovveduto o molto più abile dell'altro e quindi sicuro del fatto suo, di solito non lo concedeva. Infatti capitava spesso a chi prestava dei giocatori all'avversario *sballuzzato* di essere poi a sua volta *sballuzzato* in poco tempo. In questo caso si diceva che i giocatori avuti in prestito avevano *fatto razza*, cioè avevano procreato e avevano avuto una quantità di discendenti.

Consci di questo rischio i giocatori più attenti, una volta tolte tutte le figurine ad un altro ragazzo, prendevano i giocatori vinti ed andavano via rifiutando ogni prestito perché sapevano che anche un solo giocatore *puteva fa' razza*.

Le fortune delle varie specialità e la quantità di figurine poste in gioco sono state sempre condizionate dalla qualità e dimensioni dei giocatori stessi.

Negli anni cinquanta imperava un tipo di figurina piccola (4x5 centimetri) stampata su carta leggera, molto morbida e porosa. Queste venivano vendute in gruppi di dieci tenute insieme semplicemente da una fascetta di carta velina colorata. Negli anni sessanta furono poi soppiantate dalle famose figurine PANINI, di dimensioni ben maggiori (quasi il doppio) e stampate su carta più pesante e lucida. Quindi nelle varie specialità nelle quali il peso dei giocatori era determinante ai fini del risultato il numero di figurine in gioco fu più o meno dimezzato.

Il gioco che più di tutti è stato praticato, e che è anche quello che ha avuto vita più lunga resistendo negli anni ai vari cambiamenti di misura e peso delle figurine, è *'o pacchero* o *'o schiaffo*, termini che in napoletano hanno praticamente lo stesso significato.



### \* 'o *pacchero* o 'o *schiaffo*

A questo tipo di gioco potevano partecipare due o più ragazzi, ma il gioco classico era la sfida diretta. La posta variava da poche figurine a varie decine a testa, per raggiungere un totale che poteva anche arrivare al centinaio (con le figurine piccole). Scopo del gioco era quello di capovolgere il maggior numero di figurine dando un forte schiaffo a terra al lato del mucchietto di giocatori.

Si *menava 'o tuocco* per decidere il turno di giocata e quindi ciascuno dei partecipanti al suo turno dava 'o *pacchero* e poi prendeva i giocatori finiti a faccia in giù.

Una volta deciso a chi toccasse dare il primo schiaffo, questi impilava i giocatori e li metteva a terra, faccia in alto, leggermente *cuppiati* (piegati nel centro). Questa era una delle controversie più frequenti che si accendevano fra i giocatori in quanto una leggera *cuppiatura* era ammessa, ma non doveva oltrepassare un ragionevole limite, che comunque non era quantizzabile in alcun modo. Per evitare *quistioni* (discussioni) a volte si decideva di utilizzare solo le *fiurine schianate*, cioè piatte, senza alcuna curvatura.

Un'altra operazione irregolare che spesso si faceva, o meglio si tentava di fare se gli altri non se ne fossero accorti, era quella di disporre i giocatori a *scaletta* (scaletta). Cioè si sistemavano le figurine non impilate perfettamente, ma facendo sì che quelle più in alto sporgessero dal lato dal quale si sarebbe poi dato 'o *pacchero*. In questo modo le figurine avrebbero offerto una maggior superficie all'aria che usciva da sotto la mano e quindi si sarebbero capovolti più facilmente.

Ognuno aveva una sua tecnica per la giusta posizione della mano e questa variava anche a seconda della quantità di giocatori da rovesciare. Si poteva dare lo schiaffo con differenti angolazioni rispetto al mucchietto di figurine, la mano poteva essere più *schianata* (piatta) o più *accupputa*, e infine si doveva saper regolare la potenza dello schiaffo.

Infatti un *pacchero* troppo forte, dato al lato di un numero relativamente esiguo di giocatori, poteva anche far fare a questi *nu capriuolo*, cioè un giro completo. In questo caso le figurine si

ritrovavano di nuovo con la faccia in alto e quindi il tiro era fallito e non si vinceva niente.

Di solito si giocava su superfici abbastanza lisce e levigate come le soglie delle case o dei portoni, solitamente costituite da lastre di marmo o di arenaria.

Quando le figurine erano molte, era difficile, e per la maggior parte dei partecipanti addirittura impossibile, rovesciarle tutte in un sol colpo e quindi l'obiettivo era quel lo di farne capovolgere per lo meno un certo numero di quelli che stavano in cima al mucchietto.

Quando c'erano *fiurine* di differente peso (e ciò era frequente a causa della maggiore usura di alcune figurine o perché di diversa qualità) si preferiva mettere i più leggeri in alto in modo da avere più possibilità di rovesciarli. Quanto maggiore era il numero di figurine, tanto più era importante fare, o tentare di fare, un po' di *scalella* e *cuppiarli* quanto più possibile.

Un imbroglio vero e proprio era invece quello di rovesciare i *'e giocatori* con un piccolo, fulmineo colpo dato con l'unghia del pollice. Quando si dava *'o pacchero*, nello stesso momento in cui la mano toccava terra, si faceva scattare il pollice in alto verso il mucchietto di figurine tentando di rovesciarle; in questi casi, se l'avversario se ne fosse accorto non erano *appiccichi*, ma *mazzate 'e morte*.

### \* *'o ppa'*

In questa variante le regole generali (scopo del gioco, posta, tocco per il turno, numero di partecipanti, ecc.) erano identiche a quelle valide per *'o pacchero*, ma la tecnica per il rovesciamento delle *fiurine* era totalmente diversa. Lì si doveva capovolgere con l'aria emessa dalla bocca nell'atto di dire "PPA" (e da ciò deriva ovviamente il nome del gioco stesso). Cioè si cacciava di botto l'aria di bocca, aprendo velocemente le labbra, ed era assolutamente vietato *'o suscio* (il soffio).

Il mucchietto di giocatori veniva sistemato su di un ripiano più o meno alto, in modo da far coincidere il bordo di un lato lungo delle figurine con il margine del davanzale, del muretto o dello

scalino. Quando si usavano ripiani bassi come gli scalini, o anche le soglie dei portoni, i ragazzi, per tentare di rovesciare le *fiurine*, si stendevano praticamente a terra.

Anche in questa variante era possibile applicare i trucchi già citati per 'o *pacchero*, cioè 'a *scalella* e 'a *cuppiatura*, ma erano ugualmente vietati. Generalmente il numero di figurine in gioco con 'o *ppa*' era molto maggiore di quelle messe in palio con 'o *pacchero*.

\* *cicirimpò' .... alzalampo'*

Questo era un gioco da fare esclusivamente in due ed era molto differente da tutte le altre varianti in quanto c'era molta poca tecnica ed era praticamente un gioco d'azzardo. Non ha mai messo in pericolo la popolarità degli altri giochi.

Uno dei due giocatori si metteva, non visto dal suo antagonista, un certo numero di giocatori nel palmo di una mano e poi li copriva con l'altra. Fatto ciò, diceva all'avversario "*Cicirimpò'*" e quello gli rispondeva "*Alzalampo'*" e lui doveva aprire per un attimo le mani per mostrare il gruppo di figurine.

A questo punto l'altro ragazzo doveva indicare con esattezza il numero di giocatori tenuti fra le mani; se avesse indovinato avrebbe vinto tutto. Se invece avesse sbagliato avrebbe dovuto pagare all'avversario un numero di giocatori pari alla differenza fra il numero dichiarato e quello reale; dopodiché si invertivano le parti.

Anche in questo gioco c'erano vari "trucchi del mestiere". Infatti c'era chi si nascondeva fra le dita delle figurine ripiegate più volte e chi ne faceva rimanere una parte nella mano che copriva e quindi l'avversario, non vedendole, non ne poteva valutare il numero.

Una variante di questa specialità consisteva nel mostrare una sola *fiurina schianata* e al di sotto di questa tenere un certo numero di giocatori nascosti, ben ripiegati. Ma questo non era un trucco poiché si doveva indovinare proprio il numero delle figurine al di sotto della prima la quale non veniva contata e non era nemmeno in palio.

Questa variante era un vero e proprio azzardo e quindi, per rendere almeno un po' più facile la valutazione del numero esatto di giocatori nascosti, di solito si stabiliva che chi li teneva fra le mani dovesse almeno dire se il numero fosse pari o dispari.

**\* a mena' 'nterra**

Per questo gioco c'era bisogno di disporre di un ripiano, possibilmente liscio, avente un'altezza da terra compresa più o meno fra il mezzo metro e il metro; dal suo bordo si facevano poi volare a terra le *furine*, una alla volta, a turno. Chi fosse riuscito a far andare una sua figurina su un'altra che già stava a terra, se le sarebbe prese entrambe. Per vincere *nu giocatore* bastava che quello lanciato per ultimo coprisse una seppur minima parte di un altro già a terra.

Quando si verificava una certa concentrazione di figurine in una determinata zona del campo, era anche possibile vincerne più di una in un unico tiro.

Un trucco in questo gioco era quello di modificare l'assetto della figurina da lanciare facendole una *recchietella* (orecchietta, cioè si piegava un angolo) in modo che questa fungesse da alettone (o da timone, se preferite) e quindi andasse più diritta e non svolazzasse troppo lontano.

In linea di massima questa operazione era consentita e quindi se si voleva giocare invece solamente con giocatori *schianati* (dritti, piatti) ci si doveva accordare prima dell'inizio del gioco.

Per tentare di indirizzare ancora meglio il volo del giocatore la maggior parte dei ragazzi iniziavano il movimento di "decollo" varie decine di centimetri all'interno del ripiano, per quanto fosse possibile.

Per questo motivo era preferibile avere a disposizione una "pista di lancio" abbastanza ampia e liscia; i ripiani stretti erano da evitare ed ancora peggiori erano quelli *'ntruppecusi* (ricchi di asperità) poiché *'o giocatore*, tenuto sotto le dita, non sarebbe scivolato a dovere.

### \* 'o *sipitutt*'

Questo è stato forse l'ultimo (in ordine cronologico) dei giochi con le figurine e deriva chiaramente da quelli molto simili che si fanno con le carte, sia sotto forma di solitario, che di partita a due o più persone.

'O *sipitutt*' si giocava di solito in due, ma qualche volta anche in più ragazzi. Prima di iniziare la sfida vera e propria ogni contendente sistemava tutti i propri giocatori impilati, uno sopra l'altro, a faccia in giù; poi, deciso il turno, si cominciava a scoprirli uno alla volta, uno a testa, e si mettevano al centro a formare un unico mucchietto. Chi avesse scoperto un giocatore della stessa squadra di quello scoperto per ultimo dal suo avversario, avrebbe segnato un punto a suo favore. A volte si introducevano anche altri elementi che consentivano l'attribuzione di un punto; per esempio la stessa lettera iniziale del cognome, squadra su squadra, scudetto su scudetto o cose simili.

All'inizio del gioco ci si metteva d'accordo anche sul numero di punti necessari per vincere ciascuna mano e quindi si poteva giocare "a uno", "a due" o "a tre" (punti) o anche più. Ciò stava a significare che il primo che avesse raggiunto il punteggio prestabilito si sarebbe impossessato del mucchietto di giocatori che si era venuto a formare fra i contendenti. Chiaramente, quando si giocava "a uno", ogni volta che si segnava un punto si prendeva tutto. Quando si giocava a più punti le vincite erano più rare, ma molto più consistenti. Il vincitore della mano riponeva le figurine vinte sotto al suo mucchietto e ricominciava il gioco scoprendo per primo.

Una situazione particolare si verificava quando uno dei contendenti stava per essere *sballuzzato*, cioè stava per esaurire il proprio capitale di giocatori. In questo caso si procedeva così: si cominciava a giocare normalmente e poi, quando il giocatore "più povero" avesse esaurito le sue figurine, sarebbe entrato in *sipitutt*', prendeva cioè tutte quelle che stavano al centro e continuava a giocare. La differenza consisteva nel fatto che se avesse perso avrebbe dovuto dare comunque tutti i *giocatori* all'avversario; quindi, oltre quelli a terra in quel momento, anche quelli che

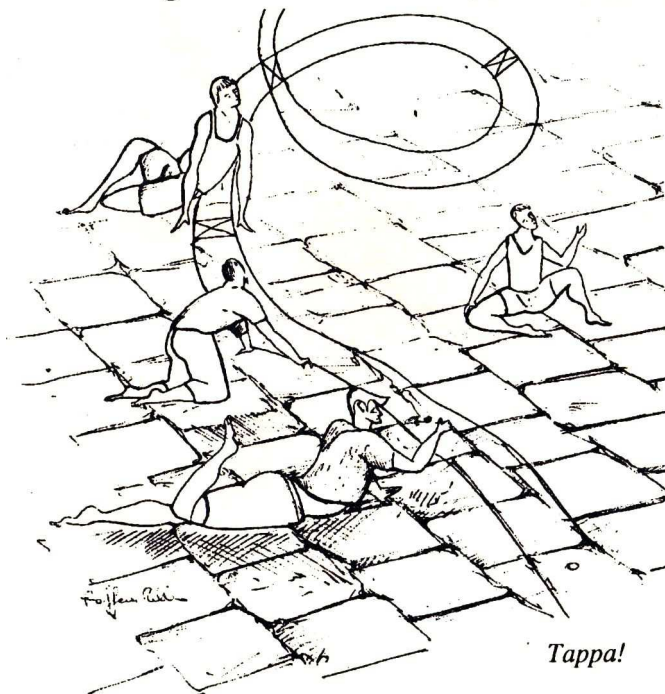
aveva ancora in mano e di conseguenza era definitivamente *sballuzzato*.

Ovviamente le figurine si potevano disporre secondo vari criteri basati soprattutto sulla "difficoltà" dei vari tipi di giocatori. Come quasi tutti sanno ci sono sempre state figurine di calciatori, squadre e scudetti ritenuti "facili" e altri ritenuti "difficili", in dipendenza della frequenza con la quale questi giocatori uscivano dalle bustine. C'erano dei ragazzi che preferivano utilizzare un maggior numero di giocatori difficili e altri usavano solo quelli facili; altri ancora costituivano delle serie del tipo cinque difficili e due facili e così via. Pochi si rendevano però conto che comunque rimaneva un gioco di pura fortuna.

A volte capitava che due ragazzi che utilizzavano "tattiche incompatibili" finissero tutti *'e giocatori* senza che nessuno avesse vinto niente. A questo punto ci si accordava per mettere *'o trucchetto* il che significava semplicemente che ognuno si riprendeva le proprie figurine e, prima di ricominciare, le poteva ridisporre in maniera diversa.

Ma in questo gioco c'era anche un "trucchetto" vero, anzi un imbroglio; questo consisteva nello sfilare al momento giusto la figurina che stava alla base del proprio mucchietto e non quella che era in cima. Ovviamente questa era nota e quindi veniva messa in gioco per vincere o almeno per segnare un punto. Questo era uno di quei casi nei quali, nel caso che l'avversario se ne fosse accorto, si passava direttamente alle vie di fatto.

## 'o giro d'Italia cu 'e tapparielli



Come per altri giochi, il successo del *Giro d'Italia cu 'e tapparielli* era condizionato dalle stagioni e, anche se era praticato più o meno tutto l'anno, quando si avvicinava la fine di maggio e poi per tutto il mese di giugno, in concomitanza con lo svolgimento del Giro d'Italia (quello vero), si assisteva ad un vero fiorire di percorsi in tutti gli spazi liberi.

Come è stato già detto a proposito di *barracca 'o rutunniello*, per disegnare sul selciato o sul cemento si usavano, a seconda delle disponibilità, pietre calcaree, calce spenta, *cravunelle*, gesso, ecc.. La pista era delimitata da due linee più o meno parallele (più meno che più) ed era interrotta di tanto in tanto da un rettangolo nel quale erano tracciate le due diagonali; questo simbolo rappresentava la conclusione di una tappa.

Nel disegnare il circuito, al fine di avere un percorso abbastanza lungo in uno spazio relativamente ristretto, era consentita la presenza di volute. Agli incroci del percorso si veniva a creare quindi un quadrilatero in corrispondenza del quale si piazzava quasi sempre un arrivo di tappa.

Un circuito medio era lungo oltre dieci metri (in sviluppo lineare) e, indipendentemente dalla presenza di volute, era di solito molto tortuoso. In linea di massima si tentava di fare in modo che per andare da una tappa all'altra fossero necessari almeno tre tiri.

Come è facile intuire, nella maggior parte dei casi *'e corridori* (i ciclisti) erano rappresentati da tappi metallici a corona di bibite, detti genericamente *tapparielli*.

A questo riguardo è necessario sottolineare che a monte della gara vera e propria c'era una meticolosissima preparazione dei *tapparielli*, quasi come se fossero macchine di Formula 1. Alcuni sostenevano addirittura che i tappi di determinati tipi di bibite (quelli della S. Pellegrino in particolare) fossero nettamente superiori a tutti gli altri e quindi usavano esclusivamente quelli. In ogni caso si doveva scegliere un tappo che non fosse stato troppo danneggiato al momento dell'apertura della bottiglia; qualcuno preferiva anche dei tappi nuovi, spesso quelli usati per chiudere le bottiglie di pomodori passati.

Scelto il tappo, si doveva pensare al suo assetto e questo dipendeva dalla tecnica di tiro e dalla tattica di gara di ciascun giocatore. Quasi tutti tendevano comunque ad appesantire *'o tappariello* per non farlo volare via, fuori circuito, alla prima asperità del percorso e per non farlo *'nchiomma'* (bloccare) nella prima buca. I tappi era quindi riempiti con stucco per vetri (quello grigio), cera o anche con una *scorza 'e purtuallo* (buccia d'arancia), di limone o di mandarino, a seconda delle stagioni, o altro ancora, a volte perfino con semplice fango. Di norma il riempimento era totale ed era facile da realizzare in quanto il bordo del *tappariello* era tagliente e quindi bastava premerlo con forza sul riempitivo per ottenere un risultato quasi perfetto.



Per completare il riempimento con un tocco artistico, spesso si metteva nel tappo anche la figurina di un ciclista (in mancanza di questa anche quella di un calciatore poteva andar bene). Chi usava 'o *tappariello* vuoto attaccava il pezzo di *fiurina* direttamente sulla sfoglia di sughero che era all'interno. A proposito di questi pezzetti di sughero c'è da dire che quelli che preferivano avere dei tappi leggeri, ma non completamente vuoti, usavano incollare una sull'altra tre o quattro di queste sfoglie e in cima vi attaccavano l'immane *fiurina*.

Ma il lavoro di preparazione non era ancora finito: mancava ancora la levigatura per farlo scorrere meglio. Per ottenere una superficie che fosse quanto più liscia possibile, ci si metteva seduti a terra, in una zona piana, dura e leggermente ruvida (generalmente cemento o arenaria), si sputava in terra e poi si cominciava a *sceriare* (strofinare) il tappo a terra. Di tanto in tanto si controllava come stesse procedendo il lavoro, si risputava e si ricominciava a *sceriare*, e queste operazioni venivano ripetute fin quando non si fosse ottenuta una superficie perfettamente levigata. Solo a questo punto si poteva dire che il *corridore - tappariello* fosse pronti ad affrontare 'o *Giro d'Italia*.

Come per quasi ogni altro gioco si sorteggiava il turno di tiro e quindi il primo piazzava il suo *tappariello* dietro la linea di partenza e effettuava una serie di tre tiri. Questi si effettuavano con il pizzico, cioè colpendo il tappo con l'unghia del pollice, dell'indice o più raramente del medio, fatta scattare da dietro al polpastrello di un altro dito, più o meno come si faceva per *barracca 'o rutunniello*.

Un tappo era considerato in pista se fosse rimasto fra le due linee che la delimitavano lateralmente o se avesse toccato, anche in minima parte, una di queste. Quando il tappo restava in pista si effettuava il tiro successivo dalla posizione raggiunta, avendo anche la facoltà di spostarsi più a destra o più a sinistra, ma sempre lungo un asse immaginario perpendicolare ai bordi del tracciato. Se invece si fosse finiti fuori circuito, si sarebbe dovuto riportare il tappo nella posizione dalla quale era stato effettuato il tiro sbagliato.

Ogni volta che si tagliava il traguardo di una tappa, si acquisiva il diritto di cominciare una nuova serie di tre tiri, a prescindere dal fatto di aver raggiunto la tappa al primo, secondo o terzo tiro della serie precedente. Questo era il motivo per il quale si distanziavano le tappe in modo da rendere impossibile il loro completamento in soli tre tiri, altrimenti qualche buon giocatore avrebbe avuto la possibilità di raggiungere più tappe senza far mai giocare gli avversari.

Come si è detto, il percorso era sempre abbastanza tortuoso ed era quindi normale che i vari giocatori tentassero di tagliare le curve quanto più possibile. In prossimità di una curva era consentito spostare 'o *tappariello* al margine esterno della pista e poi si tirava tentando di lambire l'interno della curva.

Gli avversari, per avere la certezza che il tappo, lungo la sua traiettoria, non uscisse completamente dal circuito, erano autorizzati a mettere una mano con le dita aperte all'interno della curva, facendo in modo da lasciare fra la linea e la punta dei polpastrelli esattamente la misura di un tappo. Quindi se le dita fossero state appena toccate, significava che il tappo aveva oltrepassato il limite consentito e quindi il giocatore doveva riportare il tappo nella stessa posizione dalla quale aveva effettuato il tiro sbagliato.

Una cosa simile, ma più semplice, si faceva anche per l'arrivo di tappa. Infatti chi tagliava il traguardo di tappa poteva anche uscire fuori pista, ma solo al di là della tappa. Pertanto non essendo importante la posizione finale del tappo si doveva solo controllare che passasse regolarmente sulla linea di arrivo e per far ciò si mettevano solo i pollici ai lati di questa, sempre a distanza di un tappo dal bordo esterno del circuito.

Ma per quanto riguarda il traguardo di tappa c'erano regole specifiche e chi pensava di arrivare alla tappa doveva dichiararlo. In pratica quando un ragazzo si *sparava 'na tappa*, un avversario era designato a mettere i pollici ai lati del traguardo.

Lo spazio di tolleranza lasciato libero fra pollici e linea poteva essere spostato tutto da un lato. Il giocatore di turno poteva quindi chiedere che da un lato fosse messo il pollice a *quatto rete* (quattro

dita) e dall'altro proprio sulla linea, invece del normale *doje rete e doje rete* (due dita e due dita). Poiché il diametro di un *tappariello* era più o meno due dita di ragazzo, questa misura equivaleva a considerare due tappi adiacenti all'esterno della pista.

Di solito chi raggiungeva la tappa ripartiva poi con una nuova serie piazzando il proprio *tappariello* all'interno del rettangolo di tappa. Però, se fosse rimasto nel circuito dopo aver oltrepassato il traguardo della tappa, gli era concesso di mantenere quella posizione più avanzata, sempre se ciò rientrasse nei patti fatti all'inizio e il tiratore avesse detto: "*tappa e pure annanz*". Ciò significava che la nuova serie di tre tiri sarebbe iniziata non dal rettangolo della tappa, ma dalla posizione raggiunta dal tappo.

Un ostacolo all'avanzamento dei ciclisti erano i *tapparielli* degli avversari, ma talvolta potevano anche rivelarsi utili. Infatti se questi fossero stati toccati, e il tappo che era stato tirato non usciva fuori pista, il tiro era considerato valido; quindi c'erano alcuni giocatori che, specialmente nelle curve, approfittavano della presenza di altri corridori per usarli come sponda.

Un *tappariello* che fosse stato spinto in avanti da un altro che lo avesse urtato, acquisiva automaticamente il diritto a ripartire da quella posizione più avanzata, ma se fosse stato spinto fuori doveva essere riportato nella posizione nella quale si trovava prima del tiro incriminato. Proprio per questo motivo, il giocatore che terminava la sua serie di tiri con il *tappariello* nel bel mezzo di una curva, prima di passare la mano al ragazzo successivo, spostava il proprio tappo all'interno della curva. In questo modo gli impediva di tagliarla senza toccarlo e quindi il suo avversario doveva decidere se girare più al largo (perdendo terreno) o rischiare di favorirlo spingendo in avanti il tappo che gli ostruiva la strada.

Negli accordi iniziali, si poteva anche includere la possibilità di cambiare *tappariello* nel corso del Giro d'Italia. Questo andava ovviamente a vantaggio dei più esperti che sapevano sfruttare al massimo le caratteristiche del circuito e che sceglievano i tappi più adatti per poi colpirli con la giusta forza.

In linea di massima si usavano tappi più leggeri (vuoti, con sughero o scorze *'e purtualli*) per le curve e i tratti lenti in genere, mentre per i rettilinei e i tiri lunghi si preferivano tappi più pesanti come quelli riempiti con cera, stucco o fango in quanto mantenevano meglio la direzione e soffrivano meno della asperità del percorso.

## 'o mazzepivezo



Probabilmente l'ultima volta che si è giocato a *mazzeppivezo* (contrazione di *mazza* e *pivezo*) a Massa è stato prima dell'ultima guerra. Dopo di allora solo sporadicamente qualche nostalgico ha usato talvolta questi attrezzi, ma da solo, facendo semplicemente saltare 'o *pivezo* e tentando di lanciarlo lontano colpendolo al volo con 'a *mazza*.

Per giocare al vero *mazzeppivezo* si doveva invece essere almeno in due ed era necessario disporre di uno spiazzo sufficientemente ampio che permettesse anche le lunghe battute. Inoltre, era molto poco opportuno giocare in posti trafficati o in vicinanza di finestre o altre cose fragili in quanto questo gioco poteva rivelarsi molto pericoloso perché 'o *pivezo*, quando era *mazzecato* (colpito) con una certa violenza, ma nella direzione sbagliata, poteva procurare danni seri non solo alle cose, ma anche alle persone.

La parte di campo da tracciare era semplicemente costituita da due piccole fosse scavate ad una distanza di sette-otto metri una dall'altra. A sorte si decideva chi dovesse essere il primo ad

impugnare 'a mazza e ovviamente all'altro sarebbe toccato lanciare 'o pivezo.

'A mazza era un bastone di legno di lunghezza variabile in dipendenza dell'altezza del giocatore; poteva variare da una settantina di centimetri fino a un metro. Invece 'o pivezo era molto più corto essendo lungo una ventina di centimetri o, al massimo, venticinque. Caratteristica peculiare di quest'ultimo era quella di avere le punte affusolate in modo che, stando a terra, avesse le estremità sollevate dal suolo. Questa era una condizione assolutamente necessaria poiché, come si vedrà più avanti, in una fase del gioco si doveva sfruttare questa sua particolare forma.

'O mazzeppivezo poteva essere giocato in due o in quattro, organizzati in due squadre di due ragazzi. Per semplicità sarà descritto prima il gioco a due e poi si saranno messe in risalto le differenze del gioco a quattro.

Una volta stabiliti i ruoli iniziali, i due contendenti si sistemavano ciascuno vicino ad una buca e quindi chi aveva 'o pivezo lo lanciava verso l'avversario, il quale tentava di colpirlo con la sua mazza. Il lancio del pivezo poteva essere effettuato con varie tecniche: diritto, a palummella (letteralmente "farfallina", ma in gergo significa "a pallonetto"), a capriola (cioè facendolo roteare in aria).

Il tipo di lancio era scelto ovviamente in base alle capacità del battitore e comunque di tanto in tanto si cambiava stile per non permettere all'avversario di "prendere le misure" e prevedere in che modo sarebbe arrivato il legnetto. Scopo del lanciatore era quello di far fermare 'o pivezo non più lontano di un palmo dal margine della buca difesa dall'avversario e non permettere a questo la battuta la volo.

Il battitore stava fermo un poco avanti alla propria fossa dalla quale, al momento del lancio del pivezo, sfilava 'a mazza, fino ad allora infissa nella buca. Il suo obiettivo primario era quello di mazzecare al volo 'o pivezo tentando di mandarlo il più lontano possibile poiché dalla gittata del tiro dipendeva il numero di punti che avrebbe segnato a suo favore. Infatti, una volta che il suo tentativo avesse avuto esito positivo, avrebbe dovuto cominciare a

correre da una buca all'altra fin quando il suo avversario non fosse riuscito a recuperare 'o *pivezo* e non lo avesse infilato nella fossa dalla quale egli era partito. Ogni volta che il battitore raggiungeva una buca doveva infilare per un attimo la mazza nella fossa e contava un punto a suo favore e subito ripartiva per l'altra buca. Quando il lanciatore arrivava con 'o *pivezo* recuperato il battitore si fermava e il gioco ricominciava a ruoli invariati.

C'era poi il caso particolare in cui il battitore arrivasse a toccare la buca contemporaneamente al lanciatore: il punto non veniva attribuito e il gioco riprendeva in un altro modo. Si metteva 'o *pivezo* a terra e il battitore doveva percuoterne un'estremità con la mazza in modo da farlo saltare in aria e quindi colpirlo mentre era in volo. Poteva effettuare tre tentativi, i quali erano accompagnati da queste parole *mazzeca e uno, mazzeca e doje e pivezo e tre*. Invece, nel caso in cui avesse fallito tutte e tre le prove o non fosse riuscito ad aggiudicarsi alcun punto, il suo avversario ne avrebbe guadagnato uno e si cambiava battuta. Se, al contrario, in uno dei tre tentativi avesse *mazzecato 'o pivezo*, mentre il lanciatore andava a recuperarlo, lui ricominciava a correre fra le buche e segnava un punto per ogni buca toccata.

Se 'a *mazzecata* non fosse riuscita bene, il battitore doveva comunque tentare di deviare 'o *pivezo* almeno di quel tanto che gli impedisse di fermarsi vicino alla fossa. Se non fosse riuscita neanche questa difesa e il legnetto si fosse fermato entro un palmo dal margine della fossa, era il lanciatore a guadagnare un punto e si cambiava la battuta, cioè si invertivano le parti.

Quando il battitore mancava il colpo e il *pivezo* finiva comunque lontano dalla buca, i lanci continuavano fin quando il battitore non fosse riuscito a *mazzecare* o il lanciatore ad avvicinarsi abbastanza alla fossa.

Altre volte, si stabiliva che quando, a seguito del "liscio" del battitore, 'o *pivezo* si fosse fermato distante dalla fossa, si sarebbe proseguito il gioco effettuando i tre tentativi di alzarlo e *mazzecarlo* al volo invece di ripetere il lancio. La partita era vinta dal giocatore che per primo avesse totalizzato a dodici punti.

Nel gioco a quattro i ragazzi, sempre dopo aver tirato a sorte per determinare a quale squadra toccassero *'e mmazze*, si disponevano vicino alle fosse. Ogni squadra aveva un giocatore vicino a ciascuna buca e i battitori infilavano la loro mazza nella buca, attentamente controllati dagli avversari, ognuno dei quali aveva un *pivezo* fra le mani.

Si decideva quale dei ragazzi dovesse lanciare per primo *'o pivezo* e quindi il gioco aveva inizio. La differenza con il gioco a due consisteva nel fatto che, quando a seguito di un tiro molto lungo *'o pivezo* fosse finito lontano, chi era andato a raccoglierlo poteva lanciarlo al proprio compagno, più o meno come accade nel baseball e nel cricket.

Esisteva anche un'altra differenza con il gioco a due in quanto c'era un controllo rigoroso della fossa da parte di quelli che avevano *'o pivezo*. Come si è detto il battitore poteva estrarre la propria mazza dalla buca solo al momento del lancio del legnetto da parte dell'avversario e quando si era in due al massimo poteva nascere una discussione, ma non c'erano conseguenze relative al gioco. Giocando in quattro, invece, se la mazza fosse stata presa in mano anzitempo dal battitore, il lanciatore accanto a lui poteva infilare *'o pivezo int''a fossa* e quindi si cambiavano i ruoli.

Per questo gioco, più che per tutti gli altri, molti potranno avere notizie diverse circa delle regole che non sono esattamente quelle pocanzi esposte e ci sarà anche chi sosterrà che le dimensioni del campo e degli attrezzi non sono giuste. Molto probabilmente avranno tutti ragione poiché si riferiscono sì allo stesso gioco, ma praticato in altro luogo e casomai in epoca diversa. Non si deve dimenticare che la lippa (questo è il nome italiano del *mazzeppivezo*) è un gioco antico di secoli, è stato giocato in tutta Italia e anche all'estero, ed è tuttora praticato in alcune regioni del nord. Non ci si deve quindi meravigliare se nel corso di tutti questi anni ogni paese ha assunto del le proprie misure standard e delle regole particolari.



*'e nucelle*



*a sottacoscia e a nasommano*

Similmente a molti altri giochi anche questo, in tutte le sue varianti, aveva una sua particolare stagione e questa era ovviamente quella autunnale e invernale con il raggiungimento del massimo dell'attività nel periodo natalizio. Ciò non dipendeva solo dal fatto che *'e nnucelle* (le nocciole) erano reperibili in quel periodo, ma anche dal fatto che era considerato proprio il gioco tradizionale di Natale. Però il periodo si allungava poiché c'era sempre chi anticipava i tempi non appena fossero pronte *'e nnucelle* nuove e chi continuava a giocare fin quando non fossero state mangiate tutte.

\* *'a fossa*

Questo specialità era talmente popolare da coinvolgere non solo i ragazzi, ma anche parecchi adulti e non era giocata soltanto per strada. Infatti si dice che, più o meno fino alla seconda Guerra Mondiale, in ogni vecchia casa ci fosse almeno una buca per giocare a *nucelle*; a volte era scavata vicino ad una parete, altre

volte era ricavata alzando un'intera *riggerola* (mattonella) o un pezzo di essa.

Al gioco potevano partecipare due o più persone e di volta in volta si decideva quale fosse la posta in palio e quindi ognuno metteva in ballo quello stesso numero di *nucelle*. Il campo di gioco era costituito da una buca (*a fossa*) di una decina di centimetri di diametro, abbastanza profonda e capiente da accogliere anche tutte *'e nnucele* insieme, e da una linea. Questa veniva tracciata con i soliti metodi rudimentali ad una distanza che poteva variare da un minimo di un paio di metri fino ad un massimo di sette o anche otto metri dalla *fossa*. Il gioco consisteva nel lanciare le nocciole verso la buca, stando dietro la linea, tentando di farcene rimanere dentro una certa parte.

Questo tipo di gioco con le *nucelle* aveva numerose varianti, ma tutte erano più o meno simili e avevano un elemento in comune: si doveva dichiarare quante nocciole si sarebbero mandate nella buca e quante fuori, e in nessun caso erano previste vincite parziali. Ovviamente il tipo di scommessa, il numero delle nocciole da lanciare e la larghezza della buca influivano sulla distanza fra la fossa e la linea, e viceversa.

In alcuni casi si decideva da prima quello che sarebbe stato l'obiettivo comune per tutti i giocatori per tutta la durata del gioco e si attribuiva la vincita a chi avesse ottenuto il miglior risultato. Per ricominciare si doveva stabilire di nuovo una posta e ognuno doveva sborsare altre *nucelle*; poi si *vuttava 'o tuocco* e chi doveva tirare per primo dichiarava qual'era l'obiettivo per quel giro.

Altre volte ogni giocatore poteva dichiarare una qualunque combinazione a condizione di mandarne almeno una dentro (mandarle tutte fuori sarebbe stato troppo facile). Scelto quindi il suo obiettivo (*una a int' e 'o riesto a fora*; cinque dentro e tre fuori; tutte dentro; ecc.) il giocatore si piazzava dietro la linea, si sistemava *'e nnucele* in una mano, e poi le lanciava tutte insieme verso il buco fatto nel terreno.

Se avesse ottenuto esattamente il risultato voluto avrebbe vinto tutte *'e nnucele* in gioco (indipendentemente dal numero di nocciole dichiarate e imbucate), altrimenti passava la mano e si

andava avanti così fino a quando un giocatore non fosse riuscito a realizzare la combinazione dichiarata.

Un'altra variante prevedeva due o anche tre tiri a testa avendo, per esempio, come obiettivo *unnecce int' a doje vote* (undici in due volte). Ciò significava che si doveva mandare un totale di undici nucelle nella fossa in due tiri. Al secondo tiro si tiravano comunque tutte *'e nnucelle*, quindi anche quelle finite in buca con il primo tiro.

Giocando in questo modo, cioè su più tiri, c'era anche la possibilità di stabilire un obiettivo preciso per ciascuno di essi; per esempio *una 'a fora e una 'a fora*, cioè si dovevano imbucare tutte tranne una per ciascun lancio. Pare che il gioco più diffusamente praticato fosse *o cinche o seje int' a doje vote*, si trattava cioè di imbucare un totale di cinque o sei nocciole sommando i risultati di due tiri.

Anche in dipendenza del metodo di lancio erano previste delle varianti. Per esempio esisteva il gioco *a vutta'* (a buttarsi) che era identico in tutto e per tutto a quanto esposto finora con la sola differenza che, a chi lanciava *'e nnucelle*, era consentito buttarsi in avanti e quindi avvicinarsi alla fossa per quanto si era alti e per quanto era lungo il braccio. Ovviamente chi partecipava al gioco *a vutta'* tentava di sfruttare al massimo questa possibilità e lasciava *'e nnucelle* solo un attimo prima di toccare terra con il corpo.

Per capire con che agonismo si partecipasse a questo gioco basti pensare che, per questo motivo, i ragazzi tornavano quasi sempre a casa con le ginocchia e gomiti sanguinanti e spesso anche con qualche livido sparso sul torace.

Altri tipi di lancio erano a *sottacoscia* e a *nasommano*. Come è facile intuire, nel primo caso si trattava semplicemente di lanciare le nocciole verso la fossa facendole passare al di sotto della gamba, tenuta alzata da terra. Quando invece si giocava a *nasommano* si doveva effettuare il tiro tenendosi il naso con l'altra mano; le *nucelle* dovevano quindi passare in questa specie di cerchio costituito da braccio, spalla, collo e mento.

Altre volte si lanciavano *'e nnucelle* stando molto vicino alla fossa (la linea non si tracciava per niente) e in questo caso le si

dovevano scagliare tutte all'interno del piccolo buco e farne rimbalzare fuori una certa parte.

Uno dei trucchi/imbrogli nel gioco delle *nucelle* era quello di mettere insieme alle altre una nocciola vuota (*'a nucella vacante*) che provocava una doppia conseguenza. La prima era che quando un avversario se ne fosse accorto sarebbe nato un *appiccico* essendo questa una truffa bella e buona perché una nocciola senza parte commestibile non aveva alcun valore e quindi non si sarebbe vinto niente. La seconda era invece semplicemente un effetto meccanico in quanto *'a nucella vacante*, essendo molto più leggera delle altre, il più delle volte, anche se la si fosse lanciata esattamente nella fossa, sarebbe rimbalzata fuori. Quindi, essendo a conoscenza della sua presenza, si poteva già sapere che sarebbe andata a finire fuori dalla fossa.

Per quanto riguarda proprio l'azione del lancio, un trucco al limite del regolamento era quello di porre una o due *nucelle* (quelle che si intendeva mandare fuori) separate dalle altre, arretrate rispetto a quelle che erano destinate alla fossa. Si tenevano sul polso se le altre erano nel palmo e nel palmo se le altre fossero state sulle dita. Chiaramente le nocciole poggiate più dietro avrebbero ricevuto una spinta molto minore e quindi si sarebbero fermate prima, fuori della buca.

### \* *'o muntuniello* o *'a paratella*

Questo altro modo di giocare a *nucelle* era molto più semplice. Ogni giocatore doveva mettere in gioco una posta e si doveva fare in modo da raggiungere un numero totale che fosse divisibile per quattro. Infatti si disponevano poi tutte le *nucelle* sul campo di gioco in modo da formare una linea di *muntunielli* (mucchietti, detti anche *paratelle*). Ognuno di questi era formato da quattro nocciole disposte a piramide, tre ne costituivano la base e la quarta veniva sistemata in cima; alcune volte al posto della quarta *nucella* si metteva una moneta che quindi diventava la parte più consistente della posta in gioco.

Come al solito si *menava 'o tuocco* per decidere il turno di tiro e quindi il primo lanciava una *nucella* tentando di far cadere almeno un *muntuniello*. Nel caso vi fosse riuscito, vinceva le quattro nocciole (o le nocciole e la moneta) e aveva diritto ad un altro tiro; poteva continuare fin quando fosse riuscito a centrare almeno un bersaglio. Al primo tiro sbagliato si doveva fare da parte e il giocatore seguente aveva diritto a cominciare a lanciare la sua *nucella* verso *'e muntunielli*. A volte, quali proiettili per abbattere *'e pparatelle*, si usavano anche delle monete.

Anche questo gioco era molto amato, tanto che per continuare a praticarlo anche quando fossero state mangiate tutte *'e nnucelle* si usavano *'e carusi d'ie cresommole* (i noccioli delle albicocche), conservati all'uopo e praticamente eterni non essendo commestibili e molto poco deteriorabili.

## *'o pelliccione*

Questo è lo strano nome con il quale a Massa si indica il gioco universalmente noto come "nascondino". Si giocava più o meno come in qualunque altro posto del mondo, ma vale la pena di ricordarne regole e svolgimento.

A sorte si decideva chi dovesse andare sotto, tutti gli altri invece si sarebbero andati a nascondere e per farlo avevano un certo tempo a disposizione. Quello al quale toccava cercare doveva contare dieci per ogni partecipante più altri dieci; per esempio con cinque ragazzi che si nascondevano si contava fino a sessanta. Quando aveva finito, prima di poter cominciare a cercare, doveva dire ad alta voce, quasi urlando, "*Chi 'a int' 'a int' e chi 'a fora 'a fora*" per avvertire che stava per iniziare la caccia; se avesse dimenticato di dirlo avrebbe dovuto contare daccapo. Si contava stando con l'avambraccio appoggiato contro un muro e con gli occhi poggiati sull'avambraccio; in questa posizione "teoricamente" non si sarebbe potuto vedere in quali direzioni fossero scappati gli altri ragazzi. Scopo di chi stava sotto era quello di scoprire i nascondigli degli altri e poi arrivare prima di loro al muro appoggiato al quale aveva contato, battervi la mano contro e gridare "*Pelliccione!*".

Un altro caso nel quale, comunque fossero andate le cose, il cercatore avrebbe dovuto ricominciare da capo la sua fatica era *'a falsa accusa*. La regola stabiliva che il ragazzo che cercava, quando avesse visto qualcuno, doveva gridare il nome del giocatore scoperto e indicare il luogo nel quale si era nascosto. Ciò era necessario per dare la possibilità a chi era stato scoperto di correre verso *'o pelliccione* e tentare di raggiungerlo prima dell'altro.

Proprio per questo motivo, nella maggior parte dei casi quando chi cercava vedeva qualcuno prima cominciava a correre (per prendere un certo vantaggio) e poi gridava il nome del ragazzo che aveva visto. Questa era una delle principali fonti di *appiccichi*. Nel caso avesse detto il nome sbagliato, sia a causa di una svista, sia per un semplice lapsus, tutti quelli che se ne fossero accorti, e

ne potevano trarre vantaggio, uscivano dai loro nascondigli urlando come degli ossessi "*Falsa accusa! Falsa accusa!*". A questo punto, a seconda degli accordi presi all'inizio del gioco, si sarebbe proseguito in vari modi:

- si ritornava tutti, anche chi era stato già scoperto, al punto del *pelliccione* e si ricominciava il gioco daccapo;
- solo chi era stato visto aveva diritto di nascondersi di nuovo;
- tutti quelli che volevano potevano uscire per cambiare posto, ma per chi era già stato scoperto non cambiava niente.

Anche per chi si nascondeva c'erano degli obblighi ed uno di questi era proprio quello di gridare "*Pelliccione!*" quando batteva con il palmo della mano sul muro destinato a questo scopo. Se chi cercava avesse battuto con la mano sul muro dopo un giocatore scoperto, ma prima che questi gridasse "*Pelliccione!*", valeva come se fosse arrivato lui per primo. A meno che l'ultimo partecipante rimasto in gioco non fosse riuscito ad arrivare alla base prima di chi cercava, gridando "*Pelliccione e salvatutti!*", il primo ragazzo che era stato scoperto doveva andare sotto e quindi si ricominciava il gioco.

Anche se può sembrare un passatempo banale, e forse lo è, 'o *pelliccione* poteva anche diventare una questione di stato poiché anche in questo gioco c'era chi polemizzava, chi litigava, chi addirittura abbandonava il gruppo di amici e se ne andava a casa.

Spesso capitava che c'era qualcuno "designato" a stare sotto per l'intera serata e per lui sarebbe stato molto difficile sottrarsi alle macchinazioni di quelli che avevano "congiurato" contro di lui. In ogni caso, anche senza accordi sleali, quelli che erano già stati scoperti parteggiavano di solito per i loro compagni ancora nascosti e quasi mai per chi cercava. Quando quest'ultimo andava troppo vicino al nascondiglio di qualcuno (magari l'ultimo, quello in cui si sperava per un *pelliccione e salvatutti*) c'era sempre qualcun'altro che andava dal lato opposto facendo segni strani come se stesse comunicando con qualcuno.

Assalito dal dubbio chi stava cercando tornava vicino al *pelliccione* e poi ricominciava a cercare con più cautela mentre gli

altri gridavano *nun asci'* (non uscire) rivolgendosi a volte nella direzione giusta a volte in quella opposta.

Un altro trucco che si usava di tanto in tanto era quello di far trasportare con una bicicletta l'ultimo ragazzo nascosto, in modo che quasi sempre riusciva a salvare tutti gli altri. Questo, più che un trucco, era un imbroglio; ma se non fosse stato esplicitamente proibito all'inizio del gioco, tutti, tranne ovviamente chi stava sotto, sostenevano che era regolarissimo e a questo punto la vittima della congiura "poteva scegliere": andarsene a casa per protesta o contare di nuovo.

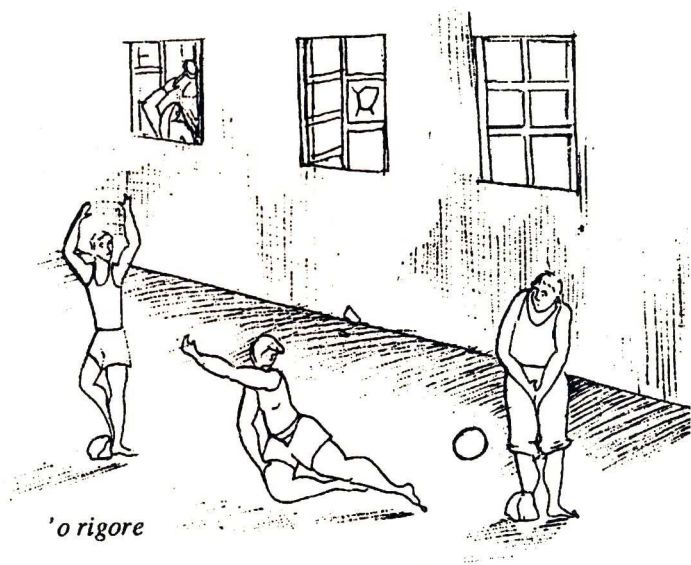
Ma le difficoltà per chi cercava non erano finite in quanto ci si metteva anche il buio; infatti, non si sa perché, si cominciava a giocare quasi sempre all'imbrunire e quindi dopo poco era già buio e l'illuminazione di vari decenni fa non era un gran che.

Per "aiutare" chi stava sotto si ponevano dei limiti alla zona nella quale ci si poteva nascondere, ma questi erano spesso superati, specialmente quando c'era il modo di fare un giro che permettesse di arrivare al *pelliccione* da un altro lato. Infatti chi contava quasi sempre riusciva a vedere, o quanto meno a sentire, in che direzione si fossero avviati i vari ragazzi e quindi sapeva più o meno dove andare a cercare. Invece alcuni, oltrepassando i limiti, correvano anche per un chilometro attraverso una serie di stradine e vicoli e ritornavano alla base dal lato opposto a quello che ci si aspettava. E il poveretto che stava sotto non poteva neanche protestare perché altrimenti avrebbe ammesso di aver guardato mentre contava.

Dato che spesso si faceva abbastanza tardi e vari ragazzi dovevano rientrare a casa, capitava di frequente che chi stava sotto se ne andasse a cenare lasciando tutti, o parte degli altri ragazzi, nei loro nascondigli o che continuasse a cercare qualcuno che invece era già a casa a mangiare o addirittura a letto a dormire.



## 'a squadretta



Si tratta molto semplicemente di una partita di pallone giocata per strada, sott'all'alberi, 'mmiez' 'o Casale, for' 'o Puzillo o comunque su un campo di fortuna, con i pali delle porte rappresentati da due pietre, solo qualche volta unite da una linea tracciata in modo rudimentale. Fatte queste premesse, si potrà facilmente capire perché 'a squadretta fosse regolamentata anche da norme che si discostavano abbastanza da quelle del calcio vero e proprio.

Una delle differenze più notevoli riguardava la libertà di azione concessa ai portieri. Salvo i casi descritti più avanti, il portiere non poteva uscire dall'area, neanche con i piedi; un suo intervento oltre quel limite veniva punito con un rigore.

Oltre la figura classica del portiere, esistevano nella squadretta altri due ruoli alternativi ad essa: *purtiere* e *terzino* e *purtiere volante*. Questi due ruoli particolari venivano introdotti quando si era in pochi o quando una squadra aveva un giocatore in meno rispetto all'altra. 'O *purtiere* e *terzino* poteva uscire dall'area e colpire il pallone con i piedi e poteva anche segnare; solo a volte il suo

raggio d'azione era limitato alla linea di centrocampo. Giocare invece con *'o purtiere volante* significava che qualunque giocatore si trovasse in porta poteva fungere da portiere e quindi prendere il pallone con le mani, ma sempre e solo entro l'area di rigore.

Sempre a proposito dei portieri c'è da sottolineare che se la larghezza della porta era uguale per entrambe le squadre (si misurava con i passi), ed era visualizzata da due pietre che fungevano da pali, l'altezza non poteva essere segnata in alcun modo e di solito si prendeva come riferimento l'altezza del portiere con un braccio alzato.

A questo punto è ben chiaro che oltre a tutte le controversie che possono nascere in una normale partita di calcio fra due squadre che giocano senza arbitro, nella squadretta si sommarono gli *appiccichi* per determinare se la palla fosse finita fuori o nello specchio della porta e se il portiere fosse intervenuto dentro o fuori l'area di rigore, che peraltro non era tracciata, ma era solo ideale.

La cosa più divertente era che quando qualche giocatore tentava di compiacere gli avversari in una discussione nella quale i difensori sostenevano che il tiro era finito fuori e gli attaccanti giuravano che era nettamente dentro, i primi arrivavano ad ammettere che il pallone era andato sul palo e gli altri, anch'essi compiacenti, proponevano un palo-rete o paletto interno quindi in ogni caso gol. Pertanto tutta la questione verteva sul punto in cui il pallone avesse toccato un palo che non esisteva. In queste discussioni, o altre simili, ovviamente ognuno continuava a sostenere la sua tesi fin quando uno dei due gruppi non avesse ceduto affermando però che gli altri erano *'mpicciusi e pattaiuoli*.

Nel caso in cui fosse stato accordato, in un modo o nell'altro, un rigore, per evitare ulteriori *quistioni* (litigi) si facevano piazzare due "spettatori" sulle pietre che delimitavano la porta. In mancanza di ragazzi estranei alla squadretta, toccava a due giocatori, uno per squadra, a fungere da pali. In entrambe i casi se il pallone fosse stato respinto (sia da un palo, sia dal portiere) non poteva essere giocato e quindi toccava al portiere rimetterlo in gioco.

Quando non c'erano ragazzi disposti a stare in porta per tutta la durata della partita (*portiere fisso*), si faceva un turno scandito dai gol. Si poteva cambiare portiere ad ogni gol fatto, ad ogni gol subito o secondo la regola detta *addo' passa, passa* ("dove passa, passa") cioè in qualsiasi delle due porte.

Un fattore determinante nella sviluppo delle azioni era il gioco di sponda che non solo era consentito, ma era anche molto utilizzato. Per essere un buon giocatore di *squadretta*, era infatti quasi fondamentale saper triangolare con il muro. Dove non c'erano muri, ma alberi, panchine, veicoli in sosta o altro, tutto ciò comunque faceva gioco, poteva cioè essere usato come sponda.

Come per gli altri giochi di squadra, se non c'erano rivincite o sfide in corso, e non ci si presentava sul campo con una squadra già formata, la composizione dei due gruppi veniva determinata con il tocco. Di solito erano i due più bravi o i due portieri a *mena' 'o tuocco* per decidere a chi toccasse scegliere per primo, poi si proseguiva scegliendo un giocatore a testa fino al completamento delle squadre.

Una frase classica del gergo della *squadretta* era: "*Chi 'o votta a fora (o a vascio) 'o va a piglia'*" (chi lo manda fuori, o giù, lo va a prendere). Questa regola a volte poteva risultare molto faticosa quando si giocava nelle vicinanze di giardini con muri di cinta abbastanza alti o in luoghi in discesa. Chi mandava il pallone fuori campo doveva quindi arrampicarsi e scavalcare il muro, rischiando le ire del *parzunaro* (contadino), o farsi lunghe corse in discesa per tentare di fermare il pallone e poi ritornare più o meno faticosamente a monte.

Le partite venivano frequentemente interrotte a causa del passaggio di persone o di automobili attraverso il campo di gara e ovviamente ogni squadra tentava di trarre vantaggio dalle varie interruzioni. C'era chi, in difficoltà, faceva fermare il gioco per macchine lontanissime o per signore con bambini distanti ancora varie decine di metri; altri invece continuavano a giocare fino a che questi "ostacoli" non fossero effettivamente a pochi metri dal pallone, fra le proteste degli avversari. Quindi anche il momento

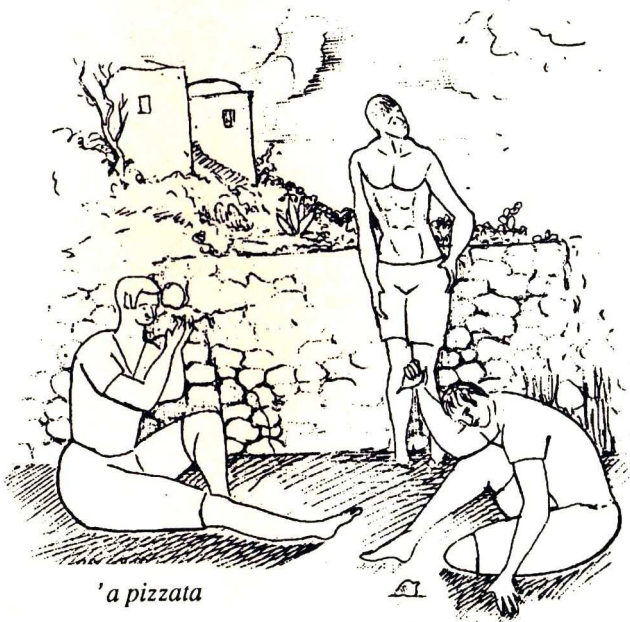
in cui si cominciava a gridare "Ferma, ferma!" era un'ottima occasione per *piglia' na quistione* o per *appiccarsi*.

Una semplicissima variante della squadretta era *'a squadretta americana* che consisteva in una partita a porta unica, quindi con un solo portiere. Questo tipo di partita si organizzava quando si era in pochi ed in numero dispari (5 o 7). A volte si giocava con squadre fisse, altre volte si cambiava continuamente portiere secondo la regola che chi segnava andava in porta. In questo modo capitava anche che uno stesso giocatore stesse prima con una squadra e poi con l'altra.

A volte si organizzava una *squadretta americana* quando si era in attesa di raggiungere il numero di ragazzi sufficiente per fare una partita seria. Altre volte si ingannava l'attesa con *passaggi e tiri a porta*, quindi ugualmente con un solo portiere, ma senza difensori. In queste occasioni ognuno metteva in mostra i suoi colpi migliori, e spesso chi non sapeva giocare bene non era proprio accettato nel gruppo.

A proposito degli "scarsi", e dei ragazzi più piccoli, si deve ricordare che facevano di solito da spettatori, guardando con ammirazione e anche un po' di invidia i più grandi e i più bravi. Tutti tentavano di acquisire meriti per essere prima o poi chiamati a giocare con quelli buoni. Il metodo più sicuro era quello di fare da raccattapalle e quindi capitava che quando c'erano speranze di ottenere un posto in una delle due squadre parecchi ragazzi si precipitassero a prendere i palloni che andavano a finire fuori. Quando invece non si intravedeva alcuna possibilità di giocare, nessuno degli "spettatori" si muoveva e "chi lo aveva buttato fuori lo doveva andare a pigliare".

## 'o strummolo



'O *strummolo* in sé e per sé era una specie di piccola trottola di legno che girava su una punta di metallica e veniva fatta roteare avviandola con l'aiuto di una *funicella*.

La sua forma era quella classica di quasi tutte le trottole, quindi una specie di cono con il vertice in basso, sormontato da una calotta più o meno emisferica. Da questa parte superiore sporgeva spesso una piccola protuberanza simile a quelle che si vedevano sui *carusielli* (salvadanai di terracotta) e forse proprio per questo chiamata *carusella*. Alcuni *turnieri* (tornitori), lavorando di solito su vecchi torni a pedale, realizzavano anche degli *strummoli* con due o tre *caruselle*, ma in commercio si trovavano pure quelli semplicissimi con la parte superiore liscia.

Solitamente erano usati legni semiduri di provenienza locale e quindi economici. Il più usato era il limone, ma si lavorava anche l'olivo e 'o *cierco* (la quercia). Terminata la tornitura si praticava un piccolo foro nella parte inferiore e lì si infiggeva e poi si troncava

un chiodo, lasciandone fuori un centimetro o poco più, e infine lo si appuntiva con la mola.

La superficie laterale dello *strummolo* poteva essere liscia o avere una serie di scalini per facilitare il posizionamento della funicella. Per arrotolare (*arruta'*) quest'ultima, si manteneva una sua estremità nella parte alta della trottola e poi la si faceva scendere verticalmente. Giunti alla base si cominciava a far salire '*a funicella* elicoidalmente lungo '*o strummolo* stando ben attenti ad *arruta'* in modo che la legatura fosse ben stretta e mantenesse bene l'estremità che rimaneva al di sotto delle volute. Alla fine doveva rimanere libero un pezzo di funicella sufficiente a tenerla saldamente in mano in modo da poter effettuare un buon lancio.

A proposito della importanza della lunghezza della funicella vale la pena di ricordare un modo di dire molto significativo: *s'aunescono 'o strummolo a tiritippete e 'a funicella corta* (si uniscono lo *strummolo a tiritippete* e lo spago corto). Uno *strummolo* veniva definito *a tiritippete* quando non era ben bilanciato e quindi girava poco e in modo irregolare e traballante; quindi l'espressione si usava riferendosi a cose o persone con più di un difetto grave.

Per ottenere buoni risultati entravano in ballo numerosi fattori dei quali i principali erano: uno *strummolo* ben equilibrato e con la punta perfettamente in asse, una funicella abbastanza lunga, una *arrotatura* stretta, e un buon colpo di polso.

Il movimento classico per un buon lancio prevedeva un veloce spostamento in avanti del braccio concluso con un repentino e secco colpo di polso all'indietro, in modo da imprimere la massima velocità rotatoria possibile allo *strummolo*.

I più bravi tiravano a *coppamano* (sopramano), cioè dall'alto in basso, mentre i giocatori più scarsi lanciavano a *sottamano*, cioè con un tiro più radente.

'*O strummolo*, specialmente quando era lanciato dall'alto verso il basso, rimbalzava varie volte a terra saltellando sulla sua punta metallica e poi, se fosse stato ben *arrutato*, poteva rimanere diritto a girare anche per minuti interi.

Al di là del divertimento che ci si poteva procurare lanciando il proprio *strummolo*, esistevano anche varie maniere di battersi in

sfide dirette o fra più ragazzi e quella più famosa e praticata era *'a forca* (la forca). Per questo gioco era necessario disegnare a terra una croce e poi, a due o tre metri di distanza dal centro di questa, si tracciava una linea lunga un paio di metri (*'a forca*).

Per stabilire chi dovesse tirare per primo, si lanciava *'o strummolo* verso il centro della croce e chi fosse riuscito ad avvicinarvisi di più avrebbe avuto il diritto al primo lancio. Il perdente piazzava il suo *strummolo*, fermo, al centro della croce mentre l'altro *arrutava* (avvolgeva *'a funicella*) e poi lanciava la sua trottola contro quella dell'avversario tentando di colpirla e di spingerla verso *'a forca*.

Se non vi fosse riuscito, ma il suo *strummolo* stava ancora in piedi, girando, aveva diritto a farselo salire sul palmo della mano facendolo passare sulla membrana compresa fra l'indice e il medio; quindi, mentre girava ancora, lo poteva poi lanciare ancora una volta verso quello dell'avversario, sempre nell'intento di mandarlo alla forca. Il primo tiro era detto *'a pizzata* e si tentava di colpire con la punta, mentre il secondo era *'a capata* e si colpiva con la parte laterale del legno. Ogni volta che si riusciva a colpire *'o strummolo* dell'avversario si aveva diritto ad *arruta'* di nuovo e quindi ad un altro tiro.

Nel caso che si fossero sbagliati entrambi i tiri, o che, dopo il tentativo fallito di *pizzata*, *'o strummolo* si fosse fermato, o semplicemente fosse caduto, le parti si invertivano: chi aveva lanciato metteva il suo *strummolo* nel punto raggiunto da quello dell'avversario e questi cominciava la sua serie di lanci.

Il gioco terminava quando un giocatore riusciva a spingere *'o strummolo* nemico oltre la linea della forca. A questo punto era giunto per il perdente il momento di pagare la posta in gioco e questa non era costituita da niente di materiale, ma era una punizione a volte peggiore. Infatti avrebbe dovuto subire un certo numero (stabilito all'inizio) di *pizzate*, colpi inferti dal vincitore con la punta del proprio *strummolo*.

La procedura esatta per l'esecuzione delle *pizzate* era questa: la trottola perdente veniva bloccata a terra in una piccola buca, detta *'o maciello*, e poi il vincitore, afferrato saldamente il proprio

*strummolo*, la colpiva con la punta metallica. In questa situazione un colpo, inferto a mestiere, poteva anche spaccare uno *strummolo*; altre volte si riusciva solamente a *scardarlo* (scheggiarlo). Se a seguito della *pizzata*, sia durante il gioco che alla fine, la punta metallica fosse rimasta infissa nello *strummolo* avversario, chi aveva inferto il colpo aveva il diritto di sollevarli entrambi, prendendo in mano il proprio, e poi di farli ricadere a terra da una certa altezza, ovviamente con il perdente da sotto.

Questa operazione veniva ripetuta fin quando i due *strummoli* non si fossero staccati o quando il perdente non si fosse definitivamente spaccato; il tutto valeva comunque una sola *pizzata*.

C'era anche un altro gioco che si poteva fare in due ed era molto più semplice e molto meno pericoloso per il proprio *strummolo*. Si disegnava a terra un cerchio di una trentina di centimetri di diametro e poi si lanciavano contemporaneamente gli *strummoli* con l'obiettivo di farli rimanere a girare in piedi il più a lungo possibile.

Non era concesso di uscire dal cerchio, ma chi vedeva il suo *strummolo* avviarsi verso la linea aveva la facoltà di riportarlo verso il centro cingendolo e tirandolo dolcemente con la propria funicella. Questa operazione, fatta con una certa maestria, faceva rallentare solo di poco la velocità di rotazione dello *strummolo*, ma salvava il concorrente da una sconfitta certa e quanto meno la rinviava di varie decine di secondi.

Sempre utilizzando lo stesso cerchio si poteva anche gareggiare in più persone. Ci si metteva dietro una linea tracciata a un paio di metri di distanza e di lì, dopo aver *arrutato* con molta cura, ognuno al suo turno lanciava il proprio *strummolo* tentando di mandarlo a girare nel cerchio. Chi falliva il tiro doveva subire dagli avversari una punizione consistente in un certo numero di *pizzate*.

Sullo stesso tipo di campo, in modo simile, si giocava a *spaccastrummolo*, cioè si tirava a turno tentando di colpire con la propria punta metallica la trottola nemica mentre questa girava. Se si fosse mandato il proprio *strummolo* fuori del cerchio, lo si

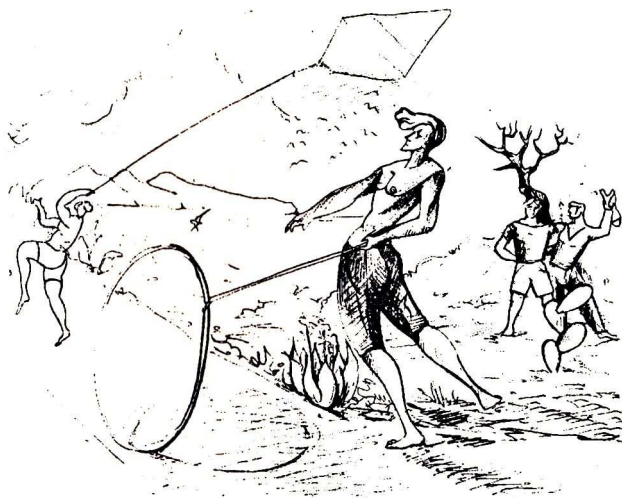


doveva porre poi fermo al centro dello stesso e quindi si consentiva un tiro più facile all'avversario.

Ovviamente, anche se si era bravi, capitava prima o poi di dover subire delle *pizzate* dagli avversari e quindi 'o *strummolo* si andava sempre più deteriorando. Inoltre c'è da sottolineare che uno *strummolo* scardato (scheggiato) non era più bilanciato e quindi girava male e diventava sempre più facile perdere.

Per evitare di rovinare, a volte irrimediabilmente, uno *strummolo* nuovo ci si poteva mettere d'accordo, prima dell'inizio della disputa per poter subire 'e *ppizzate* su un'altra trottola più vecchia e malandata, detta *strummolo 'e riserva*.

## altri passatemi



*'o chirchio e 'a cumeta*

### \* *'o chirchio*

Questo era un passatempo che non ha mai avuto un grandissimo successo; si faceva rotolare *'o chirchio* (un cerchio di ferro) seguendo un certo percorso disseminato di ostacoli e curve o semplicemente si svolgeva una gara di velocità.

Col passare degli anni il primordiale cerchio metallico di botti o barili, è stato soppiantato dal cerchione di ruota di bicicletta privato sia dei raggi che del copertone.

Non era ammesso toccarlo con le mani, ma era sospinto, guidato e, se necessario, frenato per mezzo di un cavo di ferro. Questo doveva essere abbastanza spesso da rimanere rigido, ma abbastanza malleabile da poter essere curvato in modo da poter controllare tutti i movimenti *d''o chirchio*. Come guida si usava di solito un pezzo di *corda 'e fierro*, come quella usata per sostenere *'e ppagliarelle* sui pergolati che coprivano i limoneti.

## \* *'e ccorse*

Come in ogni altro paese del mondo, anche a Massa i ragazzi di tanto in tanto si misuravano in gare di corsa, e in particolare erano quelle di resistenza ad offrire un banco di prova più prestigioso.

Al pari di tutti gli altri giochi che si svolgevano per strada, pure per le corse ci si doveva accontentare di ciò che si aveva a disposizione, in questo caso una rete di stradine e viottoli tortuosi, nella maggior dei casi in forte pendenza.

Queste gare solo sporadicamente si organizzavano su tratti brevi da percorrersi più volte, nella maggior parte dei casi si disputavano su percorsi costituiti da una serie di vicoli che nel loro insieme formavano un circuito.

I percorsi comprendevano rari tratti pianeggianti ed erano invece ricchi di salite e discese e talvolta includevano perfino delle scalinate. Le numerose viuzze offrivano la possibilità di creare una gran quantità di percorsi diversi, ma ogni rione aveva un proprio giro classico.

Quelli più famosi, utilizzati talvolta anche dai ragazzi delle altre zone o per sfide interrionali, erano *'o giro 'e Campo*, *'o giro 'e Santa Teresa* e *'o giro 'e Sant'Aniello*, ma c'erano anche originali varianti come quella di correre con la bocca piena d'acqua ..... e non era semplice.

## *'a corsa c''o vuccone*

Era una variazioe della solita corsa fra ragazzi e di solito si svolgeva su percorsi più brevi dei *giri* classici. *'O vuccone* era in effetti un "boccone" d'acqua che si doveva andare a prendere ad una fontana pubblica. Il percorso non era mai troppo lungo e la partenza non doveva essere quindi molto distante dalla fontana. Di norma si ritornava lungo lo stesso percorso dell'andata e all'arrivo, coincidente con la partenza, si sputava *'o vuccone* che doveva essere abbastanza consistente, pena la squalifica.

Chiaramente il primo ad arrivare alla fontana era anche il primo a prendere *'o vuccone*, ma, per ottenere questo risultato, aveva certamente sprecato molte più energie degli altri e quindi

spesso era superato lungo il tragitto di ritorno. Capitava che alcuni, anche involontariamente, inghiottissero l'acqua per la strada o la sputassero per respirare più liberamente quando l'aria inspirata con il naso non era più sufficiente. In entrambi i casi dovevano tornare di nuovo alla fontana a prendere un altro sorso d'acqua altrimenti sarebbero stati squalificati. Le fontane più usate erano quelle d'o *Rivaccasa*, d'o *Puzzillo* e d'o *Cerriglio*, ma 'a corsa c'o *vuccone* più terribile era quella che si svolgeva a Campo.

Si partiva dal *Casale* e si andava a prendere l'acqua alla fontana di Campo che si trova, per chi non la conoscesse, in fondo ad una ripidissima discesa. Questa, ovviamente, al ritorno diventava una salita taglia gambe, con pendenza superiore al 20%, da affrontare tassativamente a bocca piena e assolutamente chiusa!

### *'o giro 'e Campo, 'o giro 'e Santa Teresa, 'o giro 'e Sant'Aniello*

'O giro 'e Campo veniva abitualmente corso sia da quelli del rione omonimo, sia da quelli della *Villarca*. In linea di massima si procedeva in senso orario e quindi, partendo da Campo, si scendeva verso la fontana, si risaliva per la *Villarca* e 'o *Rivaccasa* e si terminava percorrendo in discesa 'a *via nova*. Lo sviluppo totale era di poco superiore agli 800 metri ed il dislivello in salita, fra il bivio della Fontana di Campo e le scale del Rivo a Casa, era di circa 25 metri.

'O giro 'e Santa Teresa era il giro più corto e, poiché includeva anche 'o *Scuvado* (il Vescovado, ossia la piazza principale), veniva anche utilizzato come pista nelle gare che si svolgevano in occasione delle feste. Si partiva in discesa per via Palma e poi si affrontava la salita di Santa Teresa, al lato del convento omonimo, poco meno di 150 metri di salita rettilinea con una pendenza del 10% circa. Arrivati a *Rachione* si girava per viale Filangieri e si arrivava in discesa davanti alla chiesa. A volte su questo percorso (sviluppo di circa 450 metri) si organizzavano anche staffette o gare su più giri.

'O giro 'e Sant'Aniello era senz'altro il più impegnativo in quanto, oltre a presentare il maggior dislivello (quasi 50 metri),

per di più concentrato in brevi tratti ripidissimi, comprendeva anche stradine con fondo abbastanza sconnesso.

Si partiva dalla Cappella di Sant'Antonio e, dopo il tratto in leggera salita fino a *'o Rivo 'e Califano*, si doveva affrontare lo strappo con pendenza superiore al 20 per cento fino al bivio per Santa Maria. A questo punto la selezione era fatta, ma chi stava dietro, se fosse riuscito a non farsi distanziare troppo nei successivi 300 metri di falso piano, e se fosse stato abbastanza coraggioso o incosciente, avrebbe avuto la possibilità di recuperare nella discesa dal crocevia di *Sant'Aniello Vecchio* alla *via nova*.

Questa discesa era terribile sia per la ripidità (pendenza media circa 25%) e sia per la tortuosità della stradina. Alla confluenza con *'a via nova* c'era un muretto e qui si appostavano quelli che non avevano abbastanza gambe o fegato da partecipare e aspettavano di vedere i loro compagni uscire a velocità folle dall'ultima curva per poi precederli alla Cappella di Sant'Antonio, traguardo della corsa.

Molti, per evitare il rischio di scivolare nella discesa selciata, si levavano i sandali di cuoio e preferivano correre a piedi scalzi. In ogni caso tutti quelli che correvano seriamente *'o giro 'e Sant'Aniello*, prima o poi pigliavano *nu mmammaro* (facevano una caduta) di quelli memorabili.

Il dislivello totale in salita fra la Cappella di Sant'Antonio e il crocevia di *Sant'Aniello Vecchio* era di circa 50 metri e lo sviluppo totale del giro era di poco superiore agli 800 metri, come *'o giro 'e Campo*.

## \* 'a *cumeta*

'A *cumeta* era in effetti un semplicissimo aquilone romboidale che di norma veniva costruito da qualche adulto, armato di buona volontà e pazienza, per far divertire i più piccoli.

La costruzione richiedeva una certa esperienza in quanto si usavano dei materiali di fortuna che non erano certo quelli di cui si può disporre oggi. Il telaio, a forma di croce, veniva costruito con delle cannuce tagliate in senso longitudinale e l'assemblaggio continuava utilizzando solo spago e colla fatta in casa.

Per produrre una *cumeta* era necessario avere delle cannuce non troppo secche (altrimenti si sarebbero spaccate), carta velina di vari colori, spago e infine si doveva fare un po' di colla facendo bollire acqua e farina.

C'erano vari sistemi per fissare il rombo di carta velina sul telaio, la cui diagonale minore era curvata e mantenuta in tensione da un filo abbastanza resistente. Un sistema era quello di spaccare a metà la cannuccia che costituiva l'asse maggiore, poggiarvi sopra la carta velina e poi bloccare quest'ultima con l'altra metà della cannuccia che veniva legata alle estremità con lo spago.

Un altro sistema era quello di bloccare la carta sul telaio incollando una serie di striscette di carta velina attorno alla cannuccia. Ma c'era anche chi, prima irrobustiva il telaio tendendo uno spago fra i vertici in modo da costituire una specie di bordo, poi stendeva la carta velina, la ripiegava attorno allo spago e infine la incollava.

Quale decorazione, molti usavano una coda costituita da una catenella di anelli e altri aggiungevano nei lati delle strisce; tutti questi abbellimenti erano sempre fatti di carta velina, di solito di un colore diverso da quello del foglio centrale.

Per manovrare da terra 'a *cumeta* si usavano dei gomitolini di *cuttone* 'e seta (cotone di seta), che era abbastanza resistente, o cotone per reti, ancor più resistente. Il filo con il quale si controllava 'a *cumeta* era collegato ad un altro pezzo di filo che univa le estremità della cannuccia più lunga e quindi con questa

legatura si controllava anche l'inclinazione che l'aquilone avrebbe avuto quando fosse stato in volo.

Questo era un gioco prettamente primaverile e c'era chi si divertiva a lasciar andare *'a cumeta* dopo averla fatta volare per un certo tempo. Il problema era che insieme all'aquilone si sarebbe perso anche il filo che lo tratteneva e per evitare questo spreco era stata inventata *'a cumeta c''o telegramma*. Il telegramma consisteva in un semplicissimo foglietto di carta nel quale veniva fatto un piccolo buco. Quando l'aquilone era ben alto, sostenuto da un forte vento, si inseriva sul filo il foglietto di carta che, sospinto anch'esso dal vento, cominciava a girare vorticosamente salendo verso *'a cumeta*.

Quando *'o telegramma* raggiungeva la fine del filo, continuava a girare facendo attrito sempre nello stesso punto. Col passare dei minuti questa rotazione causava la rottura del filo e quindi l'aquilone volava via, ma il filo poteva essere interamente recuperato.

### \* *ladri e carabinieri*

Questo gioco si svolgeva fra due squadre composte, quando fosse possibile, di un egual numero di ragazzi. I carabinieri dovevano acchiappare i ladri, cioè bloccarli, e poi portarli nel carcere, convenzionalmente rappresentato da una semplice linea.

I ladri dovevano ovviamente tentare di correre più velocemente degli avversari e di non farsi prendere. Il gioco terminava nel momento in cui tutti i ladri fossero stati portati in prigione e quindi si sarebbe ricominciato il gioco a ruoli invertiti.

C'era però la possibilità di liberare i prigionieri, e per farlo bastava che uno dei ladri in libertà riuscisse a toccare uno dei suoi compagni al di là della linea e questo poteva immediatamente ricominciare a correre libero.

La tattica dei carabinieri prevedeva all'inizio catture casuali di ladri; poi una parte continuava a rincorrere i "malviventi" mentre almeno uno doveva rimanere a guardia della prigione. Come si può ben capire era più facile per i ladri liberare i propri compagni che per i carabinieri acchiappare i ladri; il gioco poteva protrarsi anche per delle ore e a volte addirittura non si riusciva a concludere.

Proprio per ridurre il rischio di non finire mai, all'inizio si stabilivano dei limiti al campo di gioco in modo che i ladri non si potessero allontanare troppo.



## \* *'o palmo e 'o muro o sponda e muro*

Per poter giocare a *'o palmo e 'o muro* (più brevemente *palmo e muro* o *sponda e muro*) si doveva trovare una parete più o meno regolare che avesse davanti uno spazio libero di vari metri quadrati. Per iniziare si tirava a sorte per stabilire il turno e quindi il primo lanciava una moneta contro il muro facendola rimbalzare a terra; il giocatore seguente doveva a sua volta lanciarne un'altra tentando di farla cadere entro un palmo di distanza da quella dell'avversario.

Ognuno giocava sempre con la stessa moneta fin quando non l'avesse persa e quindi quelle in gioco erano tante quanti erano i partecipanti meno quella di chi tirava in quel momento.

La parte della parete che si poteva utilizzare per far rimbalzare la propria moneta era ben determinata; invece a terra il campo era illimitato. A volte si sceglieva un muro con dei limiti naturali (per esempio un muretto non troppo lungo, una parete compresa fra due porte, ecc.) altre volte invece si tracciava una linea lunga un paio di metri che indicava la zona nella quale si poteva far battere la moneta.

Quando si giocava in due, chi vinceva la moneta dell'avversario doveva poi ricominciare il gioco e quindi tirare per primo. Se invece si giocava in più persone, il giro era continuo e chi perdeva una moneta al suo turno doveva metterne in gioco un'altra. Chi invece riusciva a mandare la propria nel raggio di un palmo da un'altra, intascava la moneta vinta e tirava di nuovo e se riusciva a vincere di nuovo continuava fin quando non avesse sbagliato.

Le monete che si fermavano a meno di un palmo dal muro costituivano una categoria a parte e, a seconda delle regole stabilite all'inizio, si concedeva un secondo tiro o venivano direttamente vinte dal giocatore successivo.

Per questi era infatti estremamente semplice far cadere anche la propria moneta entro la distanza di un palmo dal muro, e quindi il non far ripetere il tiro sbagliato equivaleva a consegnare il denaro nelle sue mani.

Giocando in più persone, poteva capitare che con un sol colpo si ottenessero vincite multiple; ciò accadeva se nel raggio di un palmo di quella lanciata per ultima si trovassero due o più monete degli avversari.

Oltre le varie tecniche di impugnatura della moneta, c'erano anche vari tipi di tiro contro il muro. Il fattore più importante era comunque il modo in cui la moneta arrivava a battere nel muro: di taglio rimbalzava di più, di faccia cadeva quasi a piombo.

## \* 'e ppalline

Per giocare a *palline* (biglie di vetro) era necessario avere una buca e quindi di solito si giocava su terreni di terra battuta o dove ci fosse comunque la possibilità di scavare un fossetto di una decina di centimetri di diametro. Il campo di gioco non poteva essere ovviamente troppo in pendenza altrimenti 'e *ppalline* se ne sarebbero andate per fatti loro. Inoltre si tracciava una linea, lunga due o tre metri, ad una distanza dalla buca variabile fra i cinque e i dieci metri.

I partecipanti potevano essere solo due, ma potevano anche arrivare ad una decina; solitamente si giocava in cinque o sei. Nella prima fase si doveva mandare la propria pallina nella buca e nella seconda, quella più importante, si tentava di vincere le biglie degli avversari colpendole.

Per determinare l'ordine di lancio delle palline dalla linea verso la buca si poteva tirare a sorte o procedere con il *pulù* come per *barracca 'o rutunniello*. Dopo che tutti avessero tirato la propria biglia secondo il turno così determinato, il gioco riprendeva secondo un altro turno che era stabilito dalla distanza delle palline dalla buca. Tirava per primo quello più vicino alla fossa e di seguito gli altri. Chi fosse riuscito a mandare la propria biglia in buca acquisiva il diritto a tirare di nuovo, questa volta con l'obiettivo di colpire una pallina avversaria; le biglie colpite venivano vinte e si aveva diritto ad un altro tiro.

Il tiro era scoccato di solito tenendo la biglia in equilibrio sul polpastrello dell'indice o del medio e lanciandola poi lontano con l'unghia del pollice. Altre volte veniva invece poggiata a terra e tirata con il pizzico, quindi indifferentemente con l'unghia del pollice, dell'indice o del medio.

Una particolarità di questo gioco rispetto a tutti gli altri consisteva nel fatto che i tiri non venivano scoccati esattamente dal punto in cui si fossero fermate le biglie o dalla buca, ma da *duje palmi e quatt' reta* (due palmi e quattro dita) più avanti. Se si era destri si contavano i palmi con la sinistra e viceversa; si metteva quindi il pollice nel punto dove si era fermata 'a *pallina* e

si contava il primo palmo. A questo punto si procedeva in maniera diversa a seconda del tipo di tiro che si intendeva eseguire, cioè dall'alto o da terra.

Nel primo caso, facendo perno sul mignolo, si ruotava in avanti la mano che quindi si veniva a trovare a faccia in su. A questo punto si metteva il mignolo della destra vicino al pollice della sinistra (che era sollevato da terra e segnava la misura del secondo palmo) e si era pronti a giocare. Dato che si tirava tenendo la biglia sul polpastrello dell'indice, *'a pallina* si veniva a trovare quattro dita più avanti dei due palmi e così si raggiungeva la classica distanza di *duje palmi e quatt' rete*.

Nel secondo caso i palmi venivano contati normalmente, cioè chiudendo la mano in modo da portare il pollice nel punto in cui era arrivato il mignolo e contando quindi il secondo palmo. Poi di mettevano le quattro dita dell'altra mano, con le nocche a terra, davanti al mignolo e quindi si piazzava la pallina sul campo di gioco. Chi usava questa tecnica spesso tentava di imbrogliare incrociando pollice e mignolo quando cominciava a contare il secondo palmo e quindi, se gli avversari non se ne fossero accorti, avrebbe guadagnato qualche centimetro.

In virtù di questo avanzamento venivano considerate vinte le biglie che distavano meno di due palmi e quattro dita dalla posizione di partenza del giocatore di turno.

Caso a parte era quello delle palline che, a seguito del lancio iniziale, erano nel raggio di due palmi dalla buca: queste non potevano essere colpite e quindi non correvano il pericolo di essere vinte. Questa regola era necessaria per non penalizzare quelli che erano riusciti a mandare la propria pallina vicino alla buca, ma non erano i primi a tirare.

Quando si giocava in più persone, chi perdeva la propria biglia doveva, al suo turno, tirarne un'altra dalla linea verso la buca e rientrava in gioco. La gara ricominciava completamente dall'inizio solo nel caso in cui fosse rimasta in gioco solo la pallina del giocatore che aveva tirato per ultimo. Ciò si verificava ovviamente sempre quando si giocava in due.

Un'altra regola molto particolare era quella conosciuta con il nome di *scaccia* e *nu' scaccia*. Spesso, anzi quasi sempre, si giocava su terreni molto irregolari e quindi *'e palline* trovavano sulla loro strada parecchi ostacoli, alcuni fissi ed inamovibili ed altri invece facilmente eliminabili.

Nel momento in cui un giocatore, prendendo in mano la propria biglia per tentare di colpirne un'altra, avesse visto degli ostacoli eliminabili lungo la traiettoria verso quella avversaria, aveva l'opportunità di dire "*scaccia*", mentre il proprietario della pallina in pericolo poteva dire "*nu' scaccia*". Tutto dipendeva a questo punto da chi avesse aperto bocca per primo e di solito capitava che i due parlassero più o meno contemporaneamente e quindi l'*appiccico* era inevitabile.

Se ci si accordava sul fatto che il tiratore avesse proferito il fatidico *scaccia* per primo, questi acquisiva il diritto di spostare pietre, foglie o altri oggetti che si trovassero fra le due biglie e poteva anche riempire eventuali avvallamenti o schiacciare parti sporgenti. Nel caso che invece fosse stato detto prima *nu' scaccia* non si poteva muovere niente ed il tiro veniva effettuato lasciando tutti gli ostacoli come si trovavano.

## \* 'e ppastore

Questo gioco è la versione povera ed antica delle moderne "piastrelle", le stesse che oggi sono di gomma più o meno pesante, di plastica o di altro materiale sintetico. Quando si chiamavano ancora 'e ppastore, esse erano semplicemente delle pietre più o meno piatte o dei pezzi di *riggiole* (mattonelle).

In particolare a Massa, le pietre più usate erano quelle che si trovavano *aret''a Chiaia*, spiaggia ricca di quel particolare tipo di arenaria detta Pietra di Massa. Si sceglievano quelle più piatte e levigate dal mare e possibilmente di forma pressoché rotonda.

Le regole sono quelle delle piastrelle, praticamente uguali anche a quelle delle bocce.

Si giocava con un uguale numero di pastore per giocatore, o per squadra, e si sorteggiava chi fosse il primo a tirare. Questi lanciava prima una pietra più piccola, che fungeva da pallino, e poi una delle sue cercando di mandarla quanto più vicino possibile al "pallino". Quindi toccava all'avversario il quale doveva tirare le sue pietre fin quando non fosse riuscito a mandarne una più vicina al pallino di quanto non lo fosse quella tirata dal primo giocatore; e così di seguito.

Quando fossero state giocate tutte le pietre, il ragazzo che aveva lanciato la pietra più vicina al "pallino" guadagnava tanti punti quante erano le sue pastore che si trovavano più vicine delle avversarie. Nella partita classica vinceva chi avesse raggiunto per primo il traguardo degli undici punti.

Ma c'era anche un altro modo di giocare con queste pietre: se ne utilizzava solo una a testa e con la propria si doveva tentare di "bocciare" quella dell'avversario. Il primo tirava la sua pastora, abbastanza lontano per rendere più difficile il tiro, e quindi l'altro tentava di colpirla con la propria. A questo punto chi aveva tirato per primo prendeva la sua pietra e, dal punto in cui si trovava, la lanciava verso quella dell'avversario e così via. Ogni volta che un giocatore riusciva nella "bocciata" segnava un punto a proprio favore e ricominciava il gioco lanciando per primo.

Dato che nella maggior parte dei casi si lanciava la propria pastora oltre il punto nel quale si era fermata l'altra, giocando giocando si percorrevano decine e decine di metri. Per questo motivo solitamente si poneva un limite e quando lo si raggiungeva si cominciava a tirare nella direzione opposta.

C'erano però anche dei ragazzi che usavano questo gioco per rendere meno noioso un certo tratto di strada; alcuni, giocando *'e ppastore*, andavano perfino da Massa a Sorrento.

### \* *t''a tieni*

Questo era forse il gioco meno impegnativo e solo a volte vi partecipavano anche i più grandi, ma solo per prendere in giro qualcuno. Si trattava di dare uno schiaffetto o una leggera toccata in qualunque parte del corpo, per lo più su un braccio o sulle spalle, a un altro giocatore dicendo *"T''a tieni"* (te la tieni). A questo punto chi era stato colpito doveva a sua volta passare la toccata ad un altro ragazzo e quindi ci si cominciava a rincorrere in modo vorticoso.

Questo gioco, fatto seriamente, era velocissimo in quanto era abbastanza facile toccare qualcuno; perciò tutti dovevano stare attenti a seguire chi era stato l'ultimo ad essere toccato e quindi da chi bisognava fuggire. I giocatori più svelti spesso riuscivano a restituire immediatamente la toccata allo stesso giocatore dal quale l'avevano ricevuta.

Per evitare questo rischio c'era la possibilità di toccare due volte di seguito una persona, in rapidissima sequenza, dicendo *"T''a tieni e t''a mantieni"* (te la tieni e te la mantieni) e in questo caso non si poteva essere ritoccati subito.

## i giochi delle feste



*'a mazza int''o purtuso*

Altri tipi di giochi si svolgevano per le strade massesi in occasione delle feste religiose, ma la maggior parte erano molto simili, se non del tutto uguali, a quelli che si facevano e talvolta si fanno ancora in quasi ogni parte d'Italia.

Mi riferisco alle varie gare di corsa a piedi (sia di velocità che di resistenza), alla corsa nei sacchi, al tiro alla fune, all'albero della cuccagna. A proposito di quest'ultimo, detto comunemente *'o palo 'e sapone*, c'è da specificare che nelle località collinari era verticale ed era spalmato di sapone molle, mentre nelle feste delle varie marine era orizzontale, sporgente sul mare, e in luogo del sapone si usava *'o ssivo* (sego).

Una gara particolare era invece *a' corsa cu 'a langella* (la corsa con l'anfora) che veniva effettuata dalle donne ed era un fatto quasi eccezionale in quanto in passato era l'unica gara alla quale



potessero partecipare. 'A *langella* era una specie di piccola anfora che serviva per trasportare e conservare l'acqua potabile. Durante il tragitto dalla fontana alla casa le donne erano solite tenere 'a *langella* in testa, con il fondo poggiato su un *maccaturo* (grosso fazzoletto) arrotolato come una ciambella in modo da creare una specie di base morbida.

La gara si svolgeva quindi fra delle donne che correvano portando sulla testa una *langella* piena d'acqua e ovviamente non potevano tenerla con le mani e per di più non potevano neanche usare 'o *cruòglio* ('o *maccaturo* arrotolato).

Oltre alle gare succitate, in occasione delle feste ci si diletta anche con altri giochi e vale la pena di citare almeno due di questi in quanto erano abbastanza originali. In effetti solo il primo, 'a *mazza int''o purtuso*, era una gara vera e propria che veniva organizzata dal comitato promotore della festa, mentre per l'altro si trattava di sfide fra alcuni partecipanti alla festa e consisteva nello scommettere su quanti pezzi di torrone una persona fosse in grado di spaccare con uno o più colpi.

### \* 'a *mazza int''o purtuso*

Questo gioco era quasi sempre l'ultimo del programma delle feste estive nel quale compariva col nome italiano di "Gioco del bugliolo". Infatti solitamente si disputavano prima tutte le corse, alle quali partecipavano i più giovani, e poi le altre gare nelle quali la presenza degli adulti era più massiccia. Dopo il tiro alla fune e 'o *palo 'e sapone*, al crepuscolo, o addirittura a notte fatta, si cominciavano a vedere i concorrenti della *mazza int''o purtuso* che si preparavano.

Quasi tutti gareggiavano a piedi scalzi, in pantaloncini o in costume, e per lo più a torso nudo. Questa gara di abilità prevedeva infatti per i partecipanti una doccia quasi sicura ad ogni giro.

Il campo di gara della *mazza int''o purtuso* era costituito da una specie di corsia lunga una ventina di metri e larga un paio,

delimitata di solito dagli stessi spettatori che si accalcavano attorno ai concorrenti. A due terzi circa di questo breve percorso, a circa due metri e mezzo da terra, pendeva una *tinella* (piccola tinozza a doghe di legno usata solitamente per portare cibo e acqua agli animali). Questa veniva sempre tenuta colma d'acqua mediante *na cannola* (una tubo di gomma) fissata vicino al palo che sosteneva il tutto.

'A *tinella* era legata per i manici ed era quindi in grado di ondeggiare. Sulla sua faccia anteriore era inchiodata una tavoletta di legno che sporgeva verso il basso per una decina di centimetri. In questa parte sporgente veniva praticato 'o *purtuso*, cioè il buco nel quale doveva essere infilata 'a *mazza*. Questa era un semplice bastone lungo poco più di un metro, con un'estremità arrotondata e leggermente troncoconica. Prima di iniziare la gara si provavano 'e *mmazze*, che solitamente erano almeno due. Per essere giudicate regolari dovevano poter entrare *int''o purtuso* per qualche centimetro e dovevano rimanere *appizzate*, cioè non sarebbero dovute cadere con l'ondeggiare della *tinella* dopo l'*appizzata*.

Si gareggiava in coppia, uno sulle spalle dell'altro, e ovviamente 'a *mazza* era impugnata da chi stava sopra. Quando tutto era pronto, un giudice di gara consegnava una mazza alla prima coppia, il "cavaliere" la impugnava più o meno al centro e poi il "cavallo" partiva di corsa verso 'a *tinella*, quasi come in un torneo medioevale.

'O *bagno* era quasi assicurato in quanto il rubinetto dell'acqua era sempre aperto e quindi 'a *tinella* traboccava in continuazione. Per di più, se non si fosse riuscita ad infilare 'a *mazza int''o purtuso*, si sarebbe battuto sulla tavoletta e quindi si sarebbe fatta inclinare 'a *tinella* che si svuotava in testa ai due concorrenti fra i lazzi del pubblico e le bestemmie di chi stava sotto. In questi casi il giudice di gara, prima di far partire un'altra coppia, aspettava che 'a *tinella* si fosse riempita di nuovo; infatti era quasi determinante, per il divertimento di tutto il pubblico, avere la quasi certezza del bagno dei concorrenti.

I colpi dovevano essere portati con una certa decisione poiché per vincere non solo si doveva riuscire a centrare il buco, ma poi la

mazza doveva rimanere incastrata nel buco. Se fosse caduta da sola, con l'ondeggiamento della *tinella*, il premio non sarebbe stato attribuito.

I giudici dovevano controllare anche, e soprattutto, che il "cavallo" procedesse ad una velocità abbastanza sostenuta e che la mazza non fosse impugnata troppo vicino alla punta. Infatti sia la bassa velocità che l'impugnatura corta facilitavano il colpo e oltretutto diminuivano le possibilità di bagno. Ma, a difesa dei partecipanti che rallentavano la corsa, c'è da dire che procedere velocemente a volte era difficile, e anche pericoloso, in quanto il selciato bagnato diventava ben presto scivoloso.

Il premio classico per ogni *appizzata* della *mazza int'ò purtuso* era *'a butteglia 'e vermùt*. Il gioco proseguiva fin quando non fossero state vinte tutte le bottiglie di vermouth (o qualunque altro premio fosse previsto) messe in palio dall'organizzazione.

### \* *spacca' 'o turrone*

Come è stato già detto questo non era un gioco vero e proprio e non veniva organizzato dal comitato per i festeggiamenti, ma consisteva nella disputa di sfide (con relative scommesse) fra gli uomini che venivano alla festa. Proprio perché non si era vincolati da programmi e orari, il torrone si spaccava nei vari di giorni di festa e non solo in quello dedicato ai giochi, a qualunque ora, durante il concerto della Banda Municipale, durante l'esibizione dei cantanti e a volte anche mentre la processione era in giro.

In pratica si trattava di scommettere sul numero di *pezzette 'e turrone* che una persona fosse in grado di spaccare in uno o più colpi. Le *pezzette* erano lunghe una dozzina di centimetri, larghe circa cinque, ed alte poco meno di due ed erano avvolte in un foglio di carta bianca.

I colpi con i quali si rompeva il torrone potevano essere di vari tipi: *'o cazzotto* (il pugno), *'o rito* (il dito), *'e ddoje rete* (le due dita), *'a chianta 'e mano* (il palmo della mano), *'mmiezo 'e ddete* (fra le dita) e *'a capata* (la testata).

I primi due colpi erano sostanzialmente simili in quanto portati entrambi con la mano chiusa a pugno: la differenza consisteva nel fatto con il *cazzotto* si colpiva con il lato del mignolo, mentre con *'o rito* era la nocca del pollice (il dito) quella che doveva frantumare *'e ppezette*.

*'O cazzotto* era molto simile anche alla *chianta 'e mano* poiché questo colpo non veniva portato, come si potrebbe pensare, con il palmo della mano, bensì con il taglio, similmente al classico colpo di karate. Se si eseguiva questo colpo si doveva specificare se si potevano piegare o meno le punte delle dita.

Nel colpo detto *'e ddoje rete* era in effetti il solo dito indice a battere sul torrone, ma esso era sostenuto dal medio; si doveva quindi ruotare il polso allo stesso modo del colpo dato con il pollice (*'o rito*).

*'Mmiezio 'e ddeta* era invece un colpo molto particolare ed eseguendolo si potevano rompere solo una o due *pezette*. Solo eccezionalmente, avendo una mano enorme, qualcuno poteva tentare di spaccarne tre. *'E ppezette* dovevano essere messe fra le dita in modo da stare fra anulare e medio (sotto), e mignolo e indice (sopra). Dando un colpo sulla bancarella della *zuccharara* si sarebbe dovuto spezzare il torrone.

Infine c'era *'a capata*, cioè una "semplicissima" testata, data praticamente con la fronte.

Le scommesse di solito prevedevano più colpi; per esempio potevano essere *tre cazzuotti, nu cazzotto e na capata, nu cazzotto e na chianta 'e mano*, ecc. La scommessa veniva concordata fra due persone le quali giocavano al rialzo partendo da un minimo numero di *pezette* da spaccare con un colpo. Man mano che si procedeva in questa specie di asta si imponevano sempre nuove condizioni o a parità di condizioni si poteva semplicemente aumentare il numero di *pezette* in gioco.

Le precisazioni da fare e le difficoltà da aggiungere o eliminare erano numerose. Per esempio, per facilitare il colpo, si potevano disporre i torroncini su due o tre file, si poteva mettere una listarella di ferro sotto alla pila di *pezette* o anche una di queste piazzata perpendicolarmente alle altre che stavano sopra. Inoltre

era necessario specificare come dovesse essere portato il colpo e, a parità di numero di torroncini da rompere, si poteva aumentare la scommessa impegnandosi a farlo con un colpo più difficile di quello proposto dall'avversario.

Quando, al termine di queste estenuanti e spesso lunghissime contrattazioni, si raggiungeva l'accordo finale, era uso piazzare parte della posta in palio fra gli astanti, specialmente quando si scommetteva su varie decine di *pezzette*. Solitamente ancor prima della conclusione delle trattative si formavano delle specie di consorzi che sostenevano la spesa dell'acquisto del torrone da far spaccare, ma talvolta anche altri potevano prendere una parte e quindi si impegnavano a per un certo numero di *pezzette 'e turrone*. In caso di sconfitta le avrebbero dovute pagare, mentre, in caso di vittoria, se le sarebbero portate (il più delle volte completamente in frantumi) a casa, ovviamente a spese del gruppo contrario.

I pezzi di torrone, avvolti nella loro carta, venivano sistemati in cataste a volte abbastanza alte in quanto si scommetteva anche su varie decine di *pezzette*. Le estremità della carta erano ripiegate al di sotto del torroncino e quindi per rendere più stabile il mucchio, e per non lasciare spazi vuoti, la *zuccharara*, prima di sistemare ogni pezzo, aveva anche il compito di sollevare questi due lembi. Se *'e ppezzette* erano molte si sistemavano in due o tre colonne parallele e adiacenti, sempre che questo rientrasse nei patti iniziali.

Una volta che fosse stata completata la costruzione di questa specie di torre, attorno ad essa sul banchetto della *zuccharara* ed anche all'esterno del ripiano, si stendeva un lenzuolo. Questo aveva il doppio scopo di raccogliere facilmente i frammenti che schizzavano via e anche perché una pezzetta intera poteva rompersi cadendo a terra, a danno di chi aveva scommesso contro lo *spaccatore*.

Quando tutto era pronto si procedeva a dare il primo colpo e subito dopo entrava di nuovo in gioco *'a zuccharara*, giudice unico ed inappellabile di queste sfide. Fra gli altri suoi compiti c'era infatti anche quello di aprire un pacchettino alla volta e prendere *'a pezzetta 'e turrone* per un'estremità; se almeno un frammento di essa fosse rimasto nella carta *'a pezzetta* veniva considerata

spaccata e si metteva da parte. In caso contrario, si impacchettava di nuovo e si rimetteva sul tavolo per comporre una nuova catasta con tutte le altre rimaste integre.

Attorno alla bancarella non si riunivano però solamente gli scommettitori e gli spettatori, ma anche tanti ragazzini che aspettavano con ansia il momento del colpo. La loro speranza era che, come spesso accadeva, qualche pezzo di torrone schizzasse al di fuori del lenzuolo e in tal caso ci si avventavano sopra, più o meno come accadeva per i confetti lanciati sugli sposi in occasione dei matrimoni.

Il numero di *pezzette* rompibili non dipendeva solo dal tipo o dal numero di colpi pattuiti, né esclusivamente dalla abilità e dalla forza di chi lo sferrava, ma anche, e talvolta soprattutto, dalla qualità del torrone, dalla sua freschezza e anche dall'umidità dell'aria e dalla temperatura. Infatti se il torrone non fosse stato ben *sceritto* (secco) o fosse stata una giornata di caldo afoso, come quando soffia lo scirocco, *'e ppezzette* si sarebbero piegate, ammaccate, ma non spezzate.

Si dice che i venditori di torrone talvolta si *abbaccassero* (si accordassero) con l'uno o l'altro gruppo e quindi, a seconda dei casi, dalla loro cassa avrebbero estratto il torrone più fresco o quello più *sceritto* condizionando l'esito della sfida.

## INDICE

- 3 - Prefazione
- 4 - Introduzione

## GIOCHI DI STRADA

- 5 - *'a barracca 'o rutunniello*
- 12 - *'e ccarrettelle*
- 19 - *cavallo cavallo mantieneme 'ntuosto*
- 23 - *'e ggicatori*
- 31 - *'o Giro d'Italia cu 'e tapparielli*
- 37 - *'o mazzeppivezo*
- 41 - *'e nnucelle*
- 46 - *'o pelliccione*
- 49 - *'a squadretta*
- 53 - *'o strummolo*

## ALTRI PASSATEMPI

- 58 - *'o chirchio*
- 59 - *'e ccorse*
- 62 - *'a cumeta*
- 64 - *ladri e carabinieri*
- 65 - *'o palmo e 'o muro*
- 67 - *'e ppalline*
- 70 - *'e ppastore*
- 71 - *t' 'a tieni*

## GIOCHI DELLE FESTE

- 72 - *giochi delle feste*
- 73 - *'a mazza int' 'o purtuso*
- 75 - *a spacca' 'o turrone*

rielaborazione e adattamento del testo

***Barracca 'o rutunniello,  
cavallo cavallo mantieneme 'ntuosto***  
e altri giochi dimenticati

di Giovanni Visetti

disegni di Raffaele Mellino

la prima edizione fu data alle stampe  
nel novembre 1992  
da "Il Sorriso di Erasmo"  
Tip. "G. Scarpati", Massa Lubrense

questa seconda edizione in formato \*.pdf  
dell'ottobre 2011  
è scaricabile gratuitamente dal sito dell'autore  
***www.giovis.com***

elaborazione e impaginazione a cura dell'autore  
Giovanni Visetti  
info: [giovis@giovis.com](mailto:giovis@giovis.com)

© *Giovanni Visetti* 1992-2011