

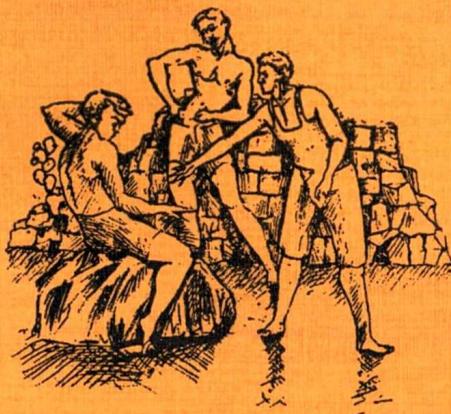
ESTRATTO ***Barracca 'o rutunniello***

dalla terza edizione (marzo 2018) del libro

GIOVANNI VISETTI

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

e altri giochi dimenticati



l'eBook completo è scaricabile gratuitamente da www.giovis.com

© Giovanni Visetti 1992-2018

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 succedanei (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 ssanzjoni*". 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 *vraserà* (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. *'Mmiezz' '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 Puzzillo*.

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'urdemo* (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, a zzeccamuro*, 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.

