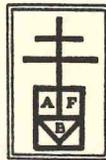


GIUSEPPE FERRARO

CINQUANTA GIUOCHI
FANCIULLESCHI MONFERRINI

FLR
6385



FORNI EDITORE - BOLOGNA

UNIVERSITÀ DI TORINO

DIPARTIMENTO
DI
SCIENZE LETTERARIE
E FILOLOGICHE

XVII

F

79

Estratto da

Archivio per lo studio delle tradizioni popolari

Tancat a Guara y ventana á Balagué, dona palla als bous y ficate al pallé (*Benabarre*).

Cuando Moncayo se acerca, el agua se aleja (*Huesca*).

¿Qué cosa es gloria? Ver Aguatuerta sin boira ¿Qué cosa es dolor? Ver venir la boira por el Chorró (*Anso*).

Aire de port, als tres dias mort (*Benasque*).

Boira en Monlora, aire á la coda (*Almuñébar*).

Aire de port ántes de San Miquel, lo pagés torna á mirá al cel (*Rivagorza alta*).

El cierzo y la contribucion tienen perdido á Aragon.

Si no fuese por Guara y por Turbon, no habria reino mas rico que seria el de Aragon.

Cuando mana Valldecan, véndete los bueyes y cómprate pan, para cuando no mane Valldecan (*Siétamo*).

Mientras que en Monsec se veu neu la que pot portá una golondrina, l' aragonés no pode la viña (*Benabarre*).

Nadal sin lluna, de cien güellas en torna una (*Rivagorza baja*).

La tronada que se funda allá en derecho de la Fueba, luego pasa pe la vall (*de Lierp*) y viene a Torre la Ribera; cuan baixa á San Valeri, ya mos chita por en terra.

Cuando Guara lleva capa y Moncayo, 'capuchon, buen año para Castilla y mejor para Aragon (*Huesca*).

Madrid, Diciembre, 1881.

JOAQUIN COSTA.





CINQUANTA GIUOCHI FANCIULLESCHI MONFERRINI.

I. Aj Oss (*Agli Ossi*).



Si buttano in aria colla palma della mano noccioli di ciriegie, di prugne, oppure pietruzze, cercando di riceverli col dorso della mano. Quanti se ne riceve tanti se ne guadagnano, sono perduti quelli che cascano in terra. In Sicilia il giuoco si chiama *A li pisuli*, (vedi PITRÈ, *Saggio di Giuochi fanciulleschi*) nel Veneto, *Galina porta a ca*, nel Ferrarese *Manina*, in Toscana *A ripiglino*. I fanciulli greci lo chiamavano giuoco degli *astragali*, i latini *occellata* come raccontano Varrone e Svetonio. Con diversi nomi questo giuoco è in uso per tutto il mondo.

II. Augia schiraja (*Ago sculato*).

È il giuoco della *mosca-cieca* in Toscana, del *Beccalaglio* in Lombardia, dell'*Orbina* a Ferrara, dell'*Orvu Cimineddu* e dell'*Attuppa-occhi* in Sicilia, in Spagna *Dormirlas*, perchè il capogiuoco finge dormire mentre gli altri si allontanano.

III. A teira (*La tela*).

Si dispongono molte ragazze in catena, sopra una stessa fila. Da un capo sta la venditrice dall'altro la compratrice che canta

« *Teira, bela teira, sa peis au po aveira, aureiva msirène in toch* »: Tela, bella tela, se potessi un poco averla, vorrei misurarne un pezzo. Mentre la venditrice misura la tela alla compratrice, mettendo avanti due o tre ragazze in catena, queste o si restringono o s'allargano. Sicchè nasce diverbio tra le due contraenti per falsa misura. Allora si chiamano i carabinieri. Le ragazze misurate intanto si sono o ristrette od allargate secondo che l'accusa era di misura minore o maggiore del contenuto ed i carabinieri nel misurare tutta la tela la fanno rivolgere su stessa a spirale in questo modo: ed il giuoco è finito. In Sicilia il giuoco è detto: *A tila, tila, tila*.

IV. A scunde (*A rimpiaattarelli*).

Si dice *a Scunde, venite tuca*, perchè chi è nascosto dopo che si è posto nel luogo prefisso dice al capo giuoco, *Venite tuca o ven*. Chi è toccato dal capo giuoco, deve andare in sua vece a cercare ed inseguire i giuocatori. — In Sicilia il giuoco ha varii nomi, *Ammuccia-annuccia, Buè*; a Bologna *Repiattarola*, in Toscana *A capanniscondere*, a Ferrara *la Cut*, in francese *Cache cache*. Da noi per designare il capogiuoco, si dicono parecchi scherzi di parole. In Calabria è appellato la *Teresinuzza*. Si fa un circolo di ragazze. Una detta Teresinuzza sta in mezzo. Le si dice: *Teresinuzza, che porti?* — *U sali*. — *Lu dicinu a lu to patruni*. Ella allora insegue le compagne, e chi piglia fa la Teresinuzza in vece sua.

V. A bate (*A battere*).

Si battono nel muro soldi e bottoni. — Dei due giocatori, il secondo deve far saltare il bottone un *palm* vicino a quello del compagno. Se non lo fa, perde. In Sicilia è detto il giuoco *A lu spangu*, alla spanna, a Ferrara *Batt-mur*.

VI. L' Ambasciator (*L' Ambasciatore*).

Una ragazza fa da ambasciatore e va verso un gruppo di ragazze cantando: *Mi sun l'ambasciator — Lantantirolirolera — Mi sun*

l' ambasciatur — *Lantantirolirolà*. Tutte rispondono: *Cosa aurej* (volete) *da nui?* ecc. — Ed ella: — *Mi vój na bela fija* — ed esse: *A chi i r' aurei dèe?* (A chi la volete dare?) ecc. Ed ella risponde: Un principe—ed avrà cavalli e carrozze;—Un buon borghese—e avrà da mangiare e bere; — Un povero — ed andrà a cercare l' elemosina ecc.—*Ma chi sarale maj?* (ma chi sarà egli mai?)— Sarà N. N. Allora tutte dicono: *Pijera pira che r' è vostra* (pigliatela pure che è vostra); e la festa termina in una passeggiata degli sposi e delle compagne. — La naturale tendenza degli uomini a personificare i proprii desiderii e le proprie aspirazioni, porta a questo giuoco infantile. In alcuni paesi è giuoco senza canto, in altri come da noi, canto e giuoco. Quante volte gli uomini e le donne si fanno venire davanti un ambasciatore (la fantasia), offrire mille partiti e mille avventure, e poi un soffio della tremenda realtà, distrugge in un attimo questi castelli in aria!

VII. *Quatir cantun* (*Quattro cantoni*).

Si pongono quattro fanciulli nei quattro angoli di una camera; il capogiuoco in mezzo dice: Fuoco! e tutti si muovono per cambiare il posto col compagno, mentre il capogiuoco tenta d'occupare un angolo, escludendo chi v'era prima, che alla sua volta va in mezzo. A Ferrara è detto *Quatar Canton*.

VIII. *Tiramolla, o i Mestieri*.

Si radunano molti ragazzi, e ciascuno finge di fare un mestiere. Il capogiuoco comincia una canzone: *I Savatin ì passo* (passano), *La ritundèla*;—*I savatin ì passo*—*La ritundà*;—*Fasènda questo verso* ecc. Intanto il capo fa un verso che non deve essere imitato dagli altri, se egli *molla* gli altri tirano, o viceversa. Poi si passa ad altri mestieri, e chi imita l'atto del capogiuoco, perde e paga pegni. Il giuoco dicesi in Spagna *Tira-floxa*, tiramolla.

IX. Rosa rosetta.

Si fa un circolo di ragazze; una sta in mezzo ed incomincia il gioco di fare ciò che dice il circolo che canta: *Rosa rosetta — Nenta ancà furija — Pianta na rama — Di rose e fu — Fèe na riverensa — A chi cb' iaurei vui — Fèe ina carezza — Fèe na gentillessa — Feje in bel inchin — Feje in bel basin*. Chi è baciato dalla Rosetta va in mezzo in vece sua. Vedi il gioco *Lansa balansa* Monferrino, ed il calabrese della *bella Vandalina* che si assomigliano a questo.

X. I pizzicotti.

Il capogiuoco fa stendere ai giocatori l'indice sopra la tavola, poi dice: *Pepun d'oro — di baransa — Carignan — L' è stat in Fransa — Quand ra vera — R' è finija — Carignan l' è tirà via*. Diciendo *via*, tocca l'indice d'uno dei giocatori, che deve stendere il pollice, e poi facendo il torno il *medio*, l'anulare, il mignolo. Chi primo ha tutte le dita toccate dal capogiuoco, dà ai compagni tanti pizzicotti, quante sono le dita che loro aveva ancora da toccare il capogiuoco.

XI. Pign pignett (*Pugno pugno*).

I giocatori mettono i loro pugni l'uno sopra l'altro ed uno dice: *Pign pignett — Csa jeli drent — Dlor e dlargent — Chi j l' ha bità? — In gatt rabià — Fuff-fuff*. E si bisticciano come a cacciare un gatto rabbioso. — Il giuoco è detto in Sicilia *Tuppi-tuppi*, a Ferrara *pugn-pugno*; in ambedue i raffronti si parla di gatti da cacciare; singolare coincidenza tra provincie così lontane tra loro.

XII. Il Volteggio.

Due o tre giovani stanno chinati, gli altri li devono saltare a gambe aperte, senza menomamente toccarli; chi tocca, va sotto

lui e salta invece il compagno toccato. È giuoco usato nel nostro esercito e si chiama *Volteggio*. A Ferrara lo dicono *Spanon*, ma differisce un tantino dal nostro. Il Tommasèo (*Canti pop. greci*, pag. 88) racconta che i Clefti greci usano di esercitarsi al salto, e che talora saltano due o tre cavalli, e carra piene di pruni, alte sette e fin otto piedi.

XIII. Il Topolino, o il Canto della Capra.

Riporterò prima la versione ferrarese, poi la monferrina.

Questo non è propriamente un giuoco, ma un piccolo dramma, che qualche volta viene realmente rappresentato come un giuoco:

Un puntghin (topolino, mus ponticus) — L'è andà ant on pajar — Al trova un galletin — Ch' l' ha rott la testa al puntghin. — Puntghin al va dal sart: « Sart, dam pezza — Che al galletin — Al m' ha rott la testa. » — « Basta t' am daghi pel. » — Puntghin va da la crava (o cavra): « Crava dam pel' — Che pel daga sart — Che sart daga pezza — Che al galletin — Al m' ha rott la testa. » — « Basta t' am daghi dal pan. » — Puntghin al va dal forn: « Forn dam pan — Che pan daga crava — Che crava daga pel — Che pel daga sart — Che sart daga pezza — Che al puntghin — Al m' ha rott la testa. » — « Basta t' am daghi dila legna. » — Puntghin al va al bosch: « Bosch dam legna — Che legna daga forn — Che forn daga pan — Che pan daga crava — Che crava daga pel — Che pel da gasart » ecc. — « Basta t' am daghi la manara » (scure, mannaja). — Puntghin al va da la manara: « Manara va al bosch — E bosch daga legna — E legna daga forn » ecc.

E finalmente il topolino s'è *vlipå* (avviluppata) la testa.

In una raccolta di canti popolari francesi, stampata nella stamperia Imperiale di Parigi nel 1852 c'è un giuoco — canto similissimo a questo, *di una capra che ha rotto un' ampolla*. Non avendo meco quel libretto mi è impossibile di aggiungere di più. Il prof. Cesare Foà, zelantissimo e lodato cultore degli studi di poesia popolare (ora defunto), ha pubblicato un canto popolare israelitico che ha moltissimi raffronti col giuoco ferrarese. In Monferrato il giuoco di parole si dice intorno ad una chiave della madre badessa.

Ista r' è ra ciav dra madir badessa — Ista r' è ra corda, tacaja a ra ciav, dra cassa, dra madir badessa — Ist l' è ir gatt, che l' ha mangia' u ratt, ch' l' ha rusia' la corda, ch' l' era tacà la ciav, dra cassa, dra madir badessa. Finita la enumerazione di tutte queste diverse vicende della chiave della madre badessa, il capogioco invita uno dei giuocatori a ripetere per filo e per segno la sua tiritera, e se sbaglia fa una penitenza, o paga una piccola multa di frutta o di bottoni. Presso tutti i popoli esistono simili giuochi di parole.

XIV. Rôua (Ruota).

Si fa in due ragazzi. — Uno tiene in uno dei pugni, chiuso, avellane, bottoni, centesimi, e domanda al compagno, facendo girare le braccia come ruota: *Rôua — Rouin-na — Quala ch' c' è voja, quala ch' nè pin-na?* Se il compagno indovina in qual pugno sono chiusi gli oggetti, li guadagna, se no ne paga altrettanti in numero. — Il gioco è noto in Sicilia col nome di *Sivaleri*, (vedi PITRÈ, *Giuochi pop. siciliani*, pag. 8), ed a Ferrara con quello di *Roda la roda*, o di *Piss in còà-trentadò*.

XV. Volpe e Chioccia.

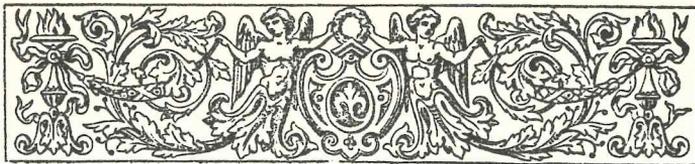
Un ragazzo fa la Volpe e tenta togliere pulcini alla Chioccia, rappresentata da un secondo ragazzo, dietro il quale stanno molti altri in fila. Se si para davanti la Chioccia, la Volpe non può toccare niun pulcino: quindi è un volteggiare continuo della Volpe finchè non abbia toccato qualcuno, e toccatolo, cambia l'ufficio colla Chioccia.

A Ferrara è detto giuoco del *Sucalin* (cepperello), e viene accompagnato da un canto.

(*Continua*)

GIUSEPPE FERRARO.





MISCELLANEA.

Rimedj e Formole contro la Jettatura.



DELLA *Jettatura* pochi ridono, molti dubitano, infiniti temono: e certamente essa è una superstizione che, da' più antichi e barbari tempi fino a' presenti illuminatissimi, ha inviluppato nelle sue tetre maglie sesso debole e sesso forte, uomini di primo pelo e novellini ed uomini canuti e rotti al mondo, intelletti pochini e intelletti vigorosi. La *Jettatura* ha una ricca storia, che non sarebbe inutile che qualcuno scrivesse, tanto più che i materiali abbondano e che molti o periodi o capitoli di essa trovansi già messi alle stampe da varj autori ed in vario tempo. Umile manovale, reco anch'io il mio sassolino, notando alcuni Rimedj ed alcune Formole contro questo paventoso e paventato male; Rimedj e Formole che il popolo conserva per avito retaggio, e conserverà ancora chi sa quanto tempo!

V'ha chi porta indosso la ruta o *Erva caccia-Diavuli*; chi l'aglio o la cipolletta; chi la coda o un po' di pelle della fronte del lupo; ma ordinariamente questi sono riputati rimedj minori, non capaci di repellere e vincere che un fascino di poca entità. Più valore ha, invece, il triplice sputo. Accade sovente di vedere qualcuno del nostro popolo che, andato a visitare un infermo, sputi tre volte al limitare dell'uscio; di vedere qualche congiunta della donna in sovrapparto, che si affaccia alla finestra e sputa tre volte, riguardando l'aere intorno con torvo occhio; di vedere un uomo che, mirato fiso da qualche nota femina impudica, sputa ancor esso; come, viceversa, fa qualche donna che è presa di mira dall'occhio di tale che gode fama di vizioso nottambulo; di vedere un chiunque che, scontrato un gobbo, o un frataccione o un pretaccio che non si raccomandano per fisonomia o per fama, sputi dietro a loro; di vedere, in



CINQUANTA GIUOCHI FANCIULLESCHI MONFERRINI (1).

XVI. Barra.



I dividono i giuocatori in due schiere, ad una convenevole distanza l'una dall'altra, ed entro limiti fissi. Lo scopo del giuoco è di poter toccare la sede dei nemici, e l'azione è di combattere i tentativi vicendevoli di toccare questa sede; o di prendere il nemico prigioniero toccandolo; e talora ai più corridori avviene, mentre i nemici sono occupati, di poter toccare la barra, o di saltare al di là della barra nemica. Fatti i prigionieri, si collocano nel mezzo della distanza tra i due campi, dei quali uno tende a liberare i proprii, l'altro a conservare i prigionieri nemici. La parte che fa più prigionieri è vincitrice. — Si usa questo giuoco in Monferrato, nella Liguria, in Corsica, in Sardegna, nel Piemonte. — Chi non vede in questo giuoco (in Calabria si chiama *I Prigionieri*; a Siena è detto *Castello chiuso* o *Castello aperto*) un ricordo de' tornei e de' giuochi guerreschi medioevali, una memoria delle fazioni nemiche che disertavano le città? Ora viene da esso provata innocentemente l'agilità, la velocità nel correre, allora si doveva abbassare l'orgoglio della fazione nemica o indebolirla: quindi nuova esca alle divisioni ed

(1) Continuazione: vedi a pag. 126 e segg. di questo volume.

alle guerre. Infatti, p. e., a che serviva il giuoco del Ponte a Pisa? Ben si fece ad abolirlo perchè come scaramuccia o sfida era poco, come divertimento era troppo dannoso ai giuocatori.

XVII. La Torre.

(*Turricula, turris mobilis*, od *ambulatoria* dei Romani). Il giuoco della torre consiste nel formare sopra un rialto in quadrato una piccola ma forte schiera di giovani. Essi sono incaricati di difendere quel rialto, mentre una schiera di nemici parte da una distanza fissata, e correndo tenta di sloggiare dalla torre i difensori. Se non riesce, ritorna al posto fra le risa e i fischi dei vittoriosi, e tenta daccapo finchè non vinca. — Tommasèo racconta che in Grecia i ragazzi dividonsi in due schiere, una detta dei Turchi e l'altra dei Greci, e si azzuffano vincendo sempre i Greci. — In Monferrato nel giuoco della torre abbiamo memoria della plebe sorta a forza e a libertà; che cerca di abbattere le torri dei feudatarii e raderle al suolo come a Firenze.

XVIII. Madama Firusela.

Si fa un circolo di ragazze, nel mezzo alle quali sta una, cui le compagne tengono la veste decentemente alzata, e che si chiama Madama Firusela. Una ragazza libera fa da direttrice, e girando attorno al circolo dice: *Mi vagg sircand (bis) madama Firusela.* — Risponde il circolo: *Ra troverei pa (bis). R' è morta sott ra tera: e la direttrice: Ra troverò ben (bis); R' è ista ra pi bela*, e tocca e si fa venire dietro una del circolo, e via via le toglie tutte fino all'ultima, che rappresenta un paggio che dice alla direttrice: *Munsì lo re, mi sun qui da vuì, jteme a bate, bate ista turr* — e la direttrice: *Semper jtave, semper jterò, Isto me page vi mandirò.* Il paggio benda gli occhi a madama Firusela, tutti fuggono. Sbendatasi, chi può prendere Madama Firusela, la fa andare al posto da lei occupato, e il giuoco ricomincia. — Le corti d'Amore pare abbiano dato origine a questo giuoco: il damo spoglia l'amante di tutte le sue

difese, finchè poi batte la torre aiutato da Amore suo re. — In Calabria la ragazza che sta in mezzo si chiama Rona, le compagne le tengono, tutte in circolo, la mano sul capo. La direttrice che gira intorno al circolo dice: *Rona, rona paparona*. — E le compagne in giro: *Lu mortoriu mo ti sona* — E la direttrice: *E a tia anzi domani* — E le compagne: *Va a chiama mastru Ranieri, Che è l'anticu cavaleri, Quattru sori, quattru frati, Quali zitella vvi cumandati*. E la direttrice: *Eu nun bogliu a tia, Nè cent' autri comu a tia, Stendu la manu e mi pigghiu la mia, Filu jancu, filu d' oru, Nesci tu caru figghiolu, Filu biancu, filu turchinu, Nesci tu caru bambinu*. — E mano mano piglia le ragazze in circolo fino all'ultima, che tiene chiusi gli occhi alla Rona, finchè tutte si siano allontanate. Chi può prendere la Rona fa andare al suo posto.

XIX. I Ladri.

Si fanno due schiere, una di ladri e l'altra di carabinieri, che inseguono i ladri finchè non li abbiano raggiunti e fermati. Però, se i ladri possonò toccare un albero, un muro, una pietra designata, niuno li può prendere. — Questo giuoco si chiama in Toscana, *Tocca bomba*; in Calabria, *Toccaferra* o *Toccalegno*; in Sicilia *Tocca-ferru*, *Tocca-lignu* ecc.; in Lombardia *Toccapoma*; a Ferrara *Carabiniè e Ladar*. — Ricorda gli antichi asili presso le chiese, le case dei re e dei feudatarii, degenerati poscia in abuso con danno della giustizia e della civiltà.

Hostis et miles, oppure *Ludus latruncolorum* dei Latini era un modo di tirare i dadi.

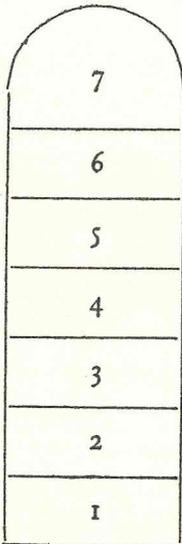
XX. Genovesi e Monferrini.

Questo giuoco, come è naturale, è oramai quasi dimenticato per la fusione della Liguria col Piemonte.

Sopra un piccolo rialto sta una schiera di ragazzi detti Monferrini, e dileggiano un'altra schiera sparpagliata e nascosta all'intorno, dicendo: *Ginueis c. peis* (pece), *c. stuppa*, *u diau t'accuppa*. I Genovesi cercano quatti quatti di accostarsi ai millantatori, e

sorpresili nel loro posto gridano: *Chi moira?—U re piccin d' Savoja* —Chi muoja? il piccolo re di Savoja. —Questo giuoco politico ricorda quello detto la Coda Romana, ricordato dal Villani (vol. 6, ediz. Milano 1805). «Era un giuoco che già facevano i fanciulli di Firenze, nel quale parecchi fanciulli si pigliavano l'uno dietro l'altro per la cintura, e passavano pel mezzo di due fanciulli che stavano in piedi, e mentre che quella fila passava, tenevano uno di loro che potessero pigliare, e lo domandavano se era guelfo o ghibellino. E chi era ghibellino ritenevano, e chi faceva più prigionieri era il più valente. I Romani pigliavano la notte dei Tedeschi di Lodovico il Bavaro e dicevano: Chi viva? Se rispondeva il Bavaro, lo buttavano nel Tevere ».

XXI. Disco.



È giuoco usato già in Grecia ed in Egitto. Il disco era di legno, di marmo, di ferro. In Sicilia a Palermo il giuoco è detto *Nnicchia lu pàlasu*, in Toscana a *Truccino*, a Venezia *El campanon*, a Bergamo *El mond*.

Con un piede alzato, il giuocatore cerca di far passare da uno scompartimento all'altro un disco di pietra, senza toccare col piede o col disco le linee segnate, od andare fuori della figura, che sarebbe mal giuoco e perderebbe tutti i punti acquistati, lasciando il luogo al compagno. — In Calabria si usa tirare ad una distanza fissata una forma di formaggio che ha la forma di disco. Chi la tira in meno volte, guadagna il cacio. In Toscana, invece, a Barga (*πυργος*, torre; ted. Bergh) il giuoco greco è ancora nella sua semplicità: si circonda con una cimosa un disco di pietra o di legno assai pesante, poi si lancia insieme ai compagni, chi spinge più lungi il disco, vince. Il modo di lanciare il disco presso gli antichi ci è conservato dalla celebre statua di Mirone, di cui v'ha una copia nel Museo Britannico. Stazio nella sua *Tebaide*, descrive una gara

tra due discoboli (646-721) ed enumera ad uno ad uno i particolari moti ed atteggiamenti loro. Il getto del disco faceva presso i Greci parte del pentatlo. La figura del giuoco del disco in Monferrato, ricorda la pianta di un Ippodromo; le diverse sue scompartiture fan venire in mente le *mete*, i *delfini* ecc. dell' Ippodromo stesso.

XXII. I Frodatori.

Due ragazzi fanno i frodatori e quattro le guardie di finanza, le quali debbono frugare in tutte le parti del corpo, mentre non devono impedire che i frodatori camminino fino ad un certo punto detto *fnage* (confine). Se i gabellieri non scoprono nulla, giunti al punto stabilito, i frodatori vincono un premio; se no, sono obbligati a perdere l'oggetto scoperto. Per lo più si tratta di frutta. — Il giuoco originò forse dal contrabbando che ebbe luogo fino al 1815, fra il Monferrato e la Liguria.

XXIII. Le Pietruzze.

Si fanno entro terra tante buche quanti sono i giuocatori, per lo più sette. Il capogiuoco lancia una palla, la quale, fermandosi in una delle buche assegnate a ciascuno, quegli deve andare a raccoglierla e tentare, scagliandola, di colpire con essa qualcuno dei compagni; se egli nol fa, o non può, gli si mette per penitenza una pietruzza nella buca. Quando uno dei giuocatori ha nella sua buca raggiunto il numero di dieci pietruzze, egli deve togliere le pietruzze dalle buche di tutti, sotto il peso delle busse dei compagni. — Lo stesso giuoco si chiama in Toscana delle *Buche*; a Napoli e in Calabria, della *Fossetta*; in Sicilia, *A li baddi*; in Modena, *Budella* come nota il chiar. Muratori, e differisce in questi luoghi dal Monferrino in ciò: che nelle buche si mettono danari (soldi o centesimi) in diversa quantità assegnata a ciascuna buca, e i giuocatori, ognuno alla sua volta, lancia la palla e prende i soldi che con essa toccò. I fanciulli romani avevano un giuoco consimile. Si ficcava ritto nel terreno un vaso detto *orca*. Da una

certa distanza i fanciulli si provavano a gettare in quel vaso, noci od avellane; chi ne buttava di più dentro il vaso, vinceva tutte quelle dei compagni andate dentro o fuori del vaso. Giovenale ricorda il giuoco nel verso 48 del lib. III: *Angustae collo non fallier orcae.*

XXIV. Il Fornaio.

Si dispongono in linea retta otto o dieci ragazzi da una parte ed altrettanti dall'altra. Uno da una parte fa il servo del fornajo e l'altro il padrone. *P. O fornajo è cotto il pane? S. Sì, ma è un po' bruciato. P. Chi lo bruciò? S. Questo bel giovane.* E il giovane scelto deve stare con le braccia stese (il sinistro verso il destro e il destro verso il sinistro). Continua il giuoco finchè tutti, ad eccezione del servo e del padrone, siano disposti al modo del primo. Allora diconsi fra loro: *diamo la corda o il cordone?* — (Tratti di corda ad arbitrio di Sua Eccellenza). — E si dà l'uno e l'altro secondo piace al capogiuoco, cioè si tira meno o più questa catena di braccia. In Calabria questo giuoco si chiama la *Catina*, ma si fa semplicemente senza le aggiunte del giuoco Monferrino. Il De Gubernatis nel suo libro: *Usi funebri* ricorda questo giuoco, col nome di *Giuoco delle anime.*

XXV. Le pannocchie in grano turco.

Si fa una catastella di pannocchie: due giuocatori con una pannocchia per uno tirano, a sei passi di distanza, contro di essa. Quante pannocchie vanno a terra tante sono guadagnate dai giuocatori. — Questo giuoco è affatto identico in Calabria e si chiama dei *Viozzu*, o dei *viozzu*-(*pannocchie*).

XXVI. Giuoco dei Bastoni.

I bastoni con cui si giuoca sono lunghi, acuminati. Il capogiuoco lancia il suo, e gli altri devono, lanciando il loro, toccare quello del capo, e secondo sono più palmi vicini o lontani, più

o meno punti hanno. Alzando il bastone all' altezza delle spalle e spingendolo si pronunzia la parola *uarda!* (guarda) anche non ci sia persona che possa essere colta. Lo stesso giuoco, meno queste particolarità, si fa in Calabria, ma dai giovani pastori, i quali dividonsi in due schiere, con due capi. — È giuoco militare. — L' esercizio di tirare a segno che le reclute degli eserciti Romani praticavano contro un palo (*palus*) infitto in terra come un modello (Vegeio *Rei militaris*, t. II) era detto *Palaria*. Sul bastone fitto in terra come bersaglio ponevasi comunemente una corazza.

XXVII. Giuoco dei Birilli.

Si mettono in un piano cinque grossi birilli di legno, quello di mezzo conta due punti, quelli intorno uno. Si tira dentro di essi con una palla di legno, chi più birilli atterra più punti vince. — In Calabria si chiama degli *ometti*. — In Toscana si chiama giuoco de' *rulli*, e il birillo di mezzo non conta nulla, onde si dice ad un uomo dappoco: *tu sei senza numero nei birilli*. — Vedi Lippi, 4° Cantare. A Ferrara è detto giuoco dei *Zun*.

XXVIII. Le Famigliuole.

Si radunano due o tre coppie di bambini e bambine, le quali si fingono i mariti e le mogli di tante piccole famiglie; fanno da desinare e tutti gli atti che vedono fare ai padri ed alle madri. — In Toscana questo giuoco chiamasi *Le merenducce* (Lippi, 2° Cantare) e in Calabria *u gnuri* il padre, e *la gnura* la madre.

XXIX. Ra Mingia (*Trottola*).

Si radunano tre o quattro bimbi e fanno girare la trottola: la prima a fermarsi è posta in mezzo, e gli altri gettano la loro sopra quella, finchè una si fermi prima dell' altre e sia alla sua volta posta in mezzo. — In Calabria il giuoco si chiama *Parrociolu* (*Paleus, Paleottolus*). In Toscana s' usa e si usava fino dal tempo del Sacchetti, il quale nella novella di Ser Berto e la Gatta ne fa

ricordo, e Virgilio pure ricorda questo giuoco come uno dei principali divertimenti dei bimbi ai suoi tempi. Era detto dai Latini *Turbo* e *paleus*; dai Greci *Bembrix*, *rombos*, *strombos*; a Ferrara *Pisa*; *strummula*, *paloggiu*, in Sicilia.

XXX. I piccoli castelli.

Si mettono tre noci o tre avellane a triangolo, vicinissime fra loro: sopra delle tre una quarta, il che raffigura un castello col suo maschio, o torre. Con una noce si tira a distanza contro questo castello, e chi lo atterra vince le noci o le avellane. — Questo giuoco si usa pure in Toscana e chiamasi *le caselle* o *le capannelle*; dai Latini era detto *Nux* o *Nuces*. — I fanciulli romani mettevano una tavoletta, dalla quale facevano rotolare palle o noci. Urtavano contro i castelli delle noci posti in distanza, chi più ne atterrava più ne vinceva. — Ovidio, *Nux* 77. — Marziale, vers. 84. Anche Montezuma II, prigioniero di Cortez, ingannava le lunghe ore di noja e di tristezza del suo carcere col giuoco Messicano detto *totoloque*, che consisteva in tirare da lontano certe piccole palle d'oro contro alcuni pezzetti dello stesso metallo. Chi faceva prima cinque punti, aveva vinto.

XXXI. In bilancia.

Giucando ai noccioli, tutti tirano alla rinfusa, cercando di far stare il proprio nocciolo sopra quello dei compagni. Chi vince prende tutti i noccioli. — Si usava e si usa questo giuoco in Toscana, detto *A cavalca*. È ricordato anche dal Lippi (2° Cantare), il quale ne cita molti altri, come p. e., *A tordo passare* — *A cavare* — *La serpe* — *Truccino*.

XXXII. Mano calda.

Chi tiene il giuoco siede sopra una seggiola, un altro gli tiene il capo in grembo tenendo una mano supina sopra la schiena. Gli

altri danno palmate su quella mano; e il paziente deve indovinare chi è che lo ha percosso, se no rimane al posto. Se indovina va sotto chi percosse.—Si chiama questo giuoco: Mano-calda, Scaldamano, Spacca-mestolo (*sciappacassi*). In Toscana è detto Guanciaie d'oro. — Il capogiuoco dice a chi sta sotto: *Chi ti ha percosso?* — *Fico secco* — *Menamelo quà per un orecchio*. — Si usa anche in Calabria, ma non ho potuto sapere che nome abbia. In Imola è detto *A man rossa*.

XXXIII. Pesta ris o Scaricabarili.

Seggono schiena a schiena due ragazzi, e pigliandosi colle braccia superiormente alle spalle si reggono un po' l'uno un po' l'altro dicendo: *Pesta ris—Bianc e gris— U ris l'è ben pista,*—*Batista namurà— Namurà d'una bèla fija* — *Ista r'è tua, Ista r'è mia*. — In Toscana il giuoco si fa stando seduti, e si chiama *Stacciaburrata*, «Martino della Gatta, La Gatta andò a mulino, La fece un chiocciolino, Coll'olio, col sale, Col piscio di cane.»

XXXIV. Mursiun.

Fissano un dato punto cinque o sei ragazzi e corrono: l'ultimo a giungere, per castigo, viene preso per le braccia e per le gambe, e dandogli per un po' di tempo l'aire, gli fanno dare del sedere in terra, il che dicesi *mursiun*. — A Firenze i debitori che sopra i lastroni dove stava (quando c'era) il carroccio, davano del sedere per tre volte, erano liberati dai creditori; e in tal modo molti figli rifiutarono i debiti dei loro genitori. — Vedi Giovanni Villani. Onde nacque il proverbio: *Egli ha dato del culo sul lastrone*, per dire non ha a temer più nulla.

XXXV. Il Rollino o Brollino.

Si fa nella polvere un piccolo circolo con entrovi un bastoncino sul quale si mette un soldo. Poi con pietruzze si cerca di far cadere il soldo fuori del circolo. — Questo giuoco in Toscana si

chiama *il Sussi*, ed è quasi simile al Monferrino, salvo che i danari si mettono sopra una pietra. — Vedi Lippi, 6° Cantare. — Egli ricorda: *il giuoco delle piastrelle, del mazzo di fiori, degli spropositi, della musica, dei mestieri*, notissimi in tutta l'Italia.

XXXVI. Crus e griff.

È detto anche giuoco del *Crus o testa*, (*Capita aut navim dei lat.*) è il giuoco comune dei soldi per tutta Italia, a Ferrara è detto *Arma e lettera*; in Sicilia *Acula e Cruci*; *Cruce e cara* in Spagn.; *Croix et pile* in franc.; *King or crown* in ingl.

XXXVII. Lippa-Sippa.

Un ragazzo munito di un bastoncello lungo mezzo braccio e di un altro che è il terzo del primo, acuminato ai lati, cerca col primo cacciare il secondo più lontano che sia possibile. Se il compagno non è lesto ad acchiappare o al primo salto o di volo il bastoncello detto *lippa* pronunciando il vocabolo *sippa*, il primo domanda per sè 10, 20, 100 delle misure del primo bastoncello, come guadagno. Se si concedono dal compagno sta bene, ma se questi dubita che la domanda sia eccessiva, misura, e se è di meno della richiesta, il primo perde. Chi raggiunge più presto il numero di 100 misure, quegli vince il premio o d'un soldo, o di frutta che si sono scommesse. È giuoco che fa calcolare le distanze. A Ferrara è detto *Sippa-pandon*, a Siena *Gironuso-fuso*, e il vinto deve per un tratto portar sulle spalle il vincitore.

A Catellazzo d'Alessandria è detto *Socu*.

XXXVIII. Ghin-nha.

Era quasi simile a questo il giuoco romano-greco detto *Arpaston* e *harpastum*, che consisteva nel mandarsi colle mani, invece che col bastone, una palla, e chi prima riusciva a gettare la palla fuori della *lizza* era vincitore colla sua fazione o parte.

Pare che questo giuoco si usasse a Ferrara nel medio-evo, perchè una legge degli Statuti ferraresi antichi proibisce: *ludum ad pilam bastoni*, e viene descritto come si usa in Monferrato.

I giuocatori sono sempre a coppie e dividonsi in due schiere. Provvedutesi di bastoni ricurvi da un capo, detti *ghiloss* ed *anghilos*, le schiere stanno a venti passi l'una dall'altra. Il capogiuoco della prima parte dice: *Ar arlicch a ra pisticch, ra va, ra ven, ir me camarada u ra ten*, e poi caccia con il bastone ricurvo una palla di legno detta *ghin-nba* verso la schiera contraria, la quale coi bastoni la ricaccia indietro, ciascuna parte tentando di fare andare di là dal termine assegnato quella palla. Si fa nel tardo autunno e nei principii della primavera. È un buono esercizio ginnastico che si va perdendo. Nel Chili questo giuoco è noto sotto il nome di *Gineca* (*jneca*) ed è fatto anche da uomini maturi.

XXXIX. Lippa dell' olio.

Gli strumenti sono come nel giuoco precedente, e mentre il secondo ragazzo va a raccogliere la lippa gettata dal primo, questi, mentre il compagno si parte dal posto (che in questo secondo giuoco è fisso e denotato con un buco fatto nel terreno), gli ruba parte della terra estratta dal buco, terra detta olio. Quando però il secondo ragazzo acchiappi per aria o col cappello la lippa, ha il diritto di tenere il giuoco. Rubata tutta la terra o tutto l'olio estratto dalla fossa, chi è spogliato deve portarlo, senza lasciarlo cadere, dalla buca del rapitore a quello dello spogliato, ed intanto dal compagno riceve delle legnate sulla schiena.

XL. La Morte.

Si radunano i ragazzi in molti: si fa ciascuno vari nodi nella pezzola: poi uno di essi appoggiata la gamba ad un albero o ad un muro; gli altri, facendole passare sotto la gamba di lui, lanciano le pezzole più lontano che sia possibile. Lanciatele, chi teneva alzata la gamba, con una pietra piatta tira nelle pezzole;

toccatane una, il padrone di essa deve prendere pietra e pezzola e andare al luogo fissato per tenere alzata la gamba sotto i colpi delle nodate pezzole dei compagni. — Le pezzole sono le sorti e le vite, la Morre tocca una di esse a caso, e tutti si affrettano a dare addosso al caduto. Si usa anche in Toscana ma non mi ricordo che nome abbia.

XLI. La Cavallina.

Due ragazzi appoggiati colle mani ad una seggiola e proni, fanno da cavallo. Due stanno loro addosso e fanno da cavalieri. Giuocano alla mora: chi perde scende a far da cavallo, e il cavallo sale a far da cavaliere. — Angelo Brofferio, nel suo libro: *I miei tempi*, ricorda questo giuoco. Un giuoco quasi consimile è detto in Sicilia *Scinni, scinni rininedda*.

XLII. L' Indovino.

Si fa in tre ragazzi. Uno batte sulla schiena dell' altro, uno invigila, il terzo deve indovinare, colla schiena rivolta al battitore, quante dita egli ha tese. Perchè tocchi a ciascuno l' ufficio proprio, il capo conta sulle proprie e sulle altrui dita così: *In-nha 1, dun-nha 2, tren-nha 3, quare 4, quaren-nha 5, gian 6, bulan 7, bules 8, ir castagne 9, i sun des 10*. Dove tocca dicendo dieci, quegli sarà il battuto; e così fa col compagno e rimane a battere e dice: *Pisticchin, pisticcà, Dvin-nha quanc che n' ho bilà?* L' altro risponde, e se sbaglia, il primo dice: *Se 10, 4, 6, ecc., t' aveise dicc, Nun t' avreise ir me pisticch, pisticchin ecc.*, finchè indovini.

Invece di queste parole altrove si dice: *D. Tucra ra cassa — R. Tucra ti — D. Daje in pign — E va pir li — Cìò, cìò, barlicìò — Quanti corne — L'ha ir me bò? — Se trei l'aveise dicc, ec.*

Questo giuoco in Sicilia è noto sotto il nome di *Càncara e bella* e si fa in tre ragazzi, dei quali uno seduto tiene il giuoco, uno fa da cavallo e il terzo da cavaliere. Quei che fa da cavallo deve indovinare i numeri del capo-giuoco e del cavaliere, e allora il cavaliere fa da cavallo e viceversa. Le parole si rassomigliano

fra il giuoco siciliano ed il monferrino: *Si tri avissi dittu* ec. Fuori Sicilia il giuoco, dice il Pitrè, è noto sotto il nome di *Daino Daino*, ed in Toscana il giuoco comincia così: *Cavallo dello Re, cavallo dello Papa* — *Quante corna ha la mi capra*.

XLIII. Lo Stovigliajo.

Due file di ragazzi si siedono in terra, i due capigiuoco sono il diavolo e lo stovigliajo. — *St. Zoppin, zoppetto, dove vai?* — *D. In chiesa.* — *St. Vuoi tu pagnotte buone? Toccale con le nocca e vedrai che suono.* Allora i ragazzi mandano ciascuno un suono di pignatta fessa o di pignatta buona, e le buone sono separate dagli scarti. Indi i due capigiuoco tentano di rubarsi a vicenda le pignatte, e vince chi acchiappa maggior numero di ragazzi. — È giuoco religioso ed è detto in Piemonte, come si è accennato, *delle anime*.

XLIV. I Mortaretti.

Quando è piovuto, i ragazzi col fango fanno una specie di piccolo mortajo da bombe, e incavatolo colle dita, lo buttano con forza contro una pietra dura e piana: l'aria obbligata ad uscire fa un rumore; chi fa maggior rumore vince. — Nè molto dissimile è quello degli *Schioppetti*. — Trovato un grosso pezzo di legno di sambuco senza nodi, gli tolgono il midollo, poi trovata una bacchetta della grossezza del buco fatto, cacciano per quello a forza una palla di canapa o di stoppa. Chi fa maggior rumore e caccia la pallottola più in alto, quegli vince. — Ambi questi giuochi ricordano le guerre, così spesso vedute dai Monferrini.

È questo un ricordo del *factor*, modellatore in creta o vasajo *πλάστευς*. Il giuoco degli *Schioppetti* si dice in Sicilia dello *Scupittuni*.

XLV. A sdrucioloni.

Si fa un piccolo solco in una ripa e si cerca di farlo sdruciolevole con acqua. Il ragazzo posto un piede nel solco, poggiandosi coccoloni sul piede, deve andare fino in fondo del solco.

Chi cade o si ferma è escluso, e deve divertirsi dopo che tutti gli altri hanno sdruciolato due volte. È in uso anche a Ferrara, ma come esercizio di ginnastica (non come giuoco) sotto il nome di *Sbigarola* da *sbisgar*, sdruciolare.

XLVI. Rabatora (*A ruzzoloni*).

Si sceglie un prato inclinato. Sdraiatisi i giuocatori in terra, pigliano l'aire verso il basso del prato dicendo: *Rabatora va zi' dar prà — Ar prim cb' u rivra là*. E ruzzolano. Chi primo arriva ha un premio.

XLVII. La Barchetta.

È giuoco di forza. Un ragazzo si stende bocconi per terra e gli altri gli si mettono sopra dicendo: *Barchetta chi u n' jè cb' u sij betta*, e cercano d'opprimerlo, mentre fa tutti gli sforzi per togliersi di là e mettersi sopra gli altri. — È giuoco anche spagnuolo detto *Empujate la hava*, spingiti la fava.

XLVIII. Il Sentiero.

Si fa tra ragazzi che sieno scalzi. Un d'essi tiene una verghetta in mano e battendo sui piedi nudi degli altri, dice: *Mi vagg si dar me santè, Chi che trov aj batt i pei*. Il battuto deve fare un salto al di là del sentiero su cui sta. Riscendo, tocca a lui a battere i piedi al primo.

XLIX. La Corda.

Si fissa un dato punto da una parte e dall'altra, punto che, oltrepassato dal giuocatore, perde. Poi si tira una grossa corda tra uno o più ragazzi da una parte e due o più dall'altra; chi ha più forza costringe la parte avversa a superare il limite.

Nella X delle epistole del libro 2° di Orazio, trovansi i seguenti versi:

*Imperat, aut servil, collecta pecunia cuique
Tortum digna sequi, potius quam ducere funem.*

Il commentatore così dice di Tortum: *Ludi genus quoddam apud Romanos erat, in quo unus restim ductans preibat coeteris eundem funem tenentibus et sequentibus.* Ecco dunque che il monferrino giuoco della corda era anche romano.

L. La Scuola.

Due ragazzi fanno uno il maestro e l'altro il discepolo. Dice il primo: *a be c de,—Ir meistr u vo di dnè,—To pare u n'ha,—Pija ra cartia e vatni a ca.* E dicendo *ca*, mena uno scappellotto al discepolo, che se è lesto a scansarlo, diventa maestro e fa lo stesso verso col maestro diventato discepolo.

Buonarroti il Giovane ricorda nella Tancia il *giuoco della civetta*. Si fa un circolo di ragazzi; quello che sta in mezzo fa tutti i versi della civetta alzandosi ed abbassandosi, mentre due devono cercare nel frattempo di buttargli in terra il berretto con gli scappellotti.

GIUSEPPE FERRARO.





DI UN MITO MODERNO.

LA spiegazione de' miti è un un'opera tanto difficile quanto utile alla storia ed alla civiltà, e le lunghe indagini de' dotti che da secoli si sono occupati di questo argomento, è una prova abbastanza chiara dell'una e dell'altra cosa nel tempo medesimo. Quanta storia non si nasconde ne' miti de' popoli antichi, e quanta luce non ne acquisterebbero i fatti storici ed i fatti dello spirito umano, se noi potessimo indovinarli con certezza? Nella spiegazione adunque de' miti, antichi o moderni che sieno, non può in generale uscirsi dal campo della probabilità, eccetto il solo caso che si conoscano i fatti storici, da cui ebbero origine i miti; poichè non resta allora che spiegare la trasformazione de' primi, ovvero il passaggio che si fece dagli uni agli altri, comprendere in altri termini la via che tenne lo spirito umano nella formazione del mito. La qual cosa se non è difficile, non è perciò meno utile, poichè ci guida a conoscere le leggi ideali che presiedono alla formazione de' miti, ed a spiegarne altri consimili. Egli è perciò che mi sono proposto di spiegare brevemente in questo articolo la leggenda che corre intorno a Salta-le-viti da Mazzara.

