

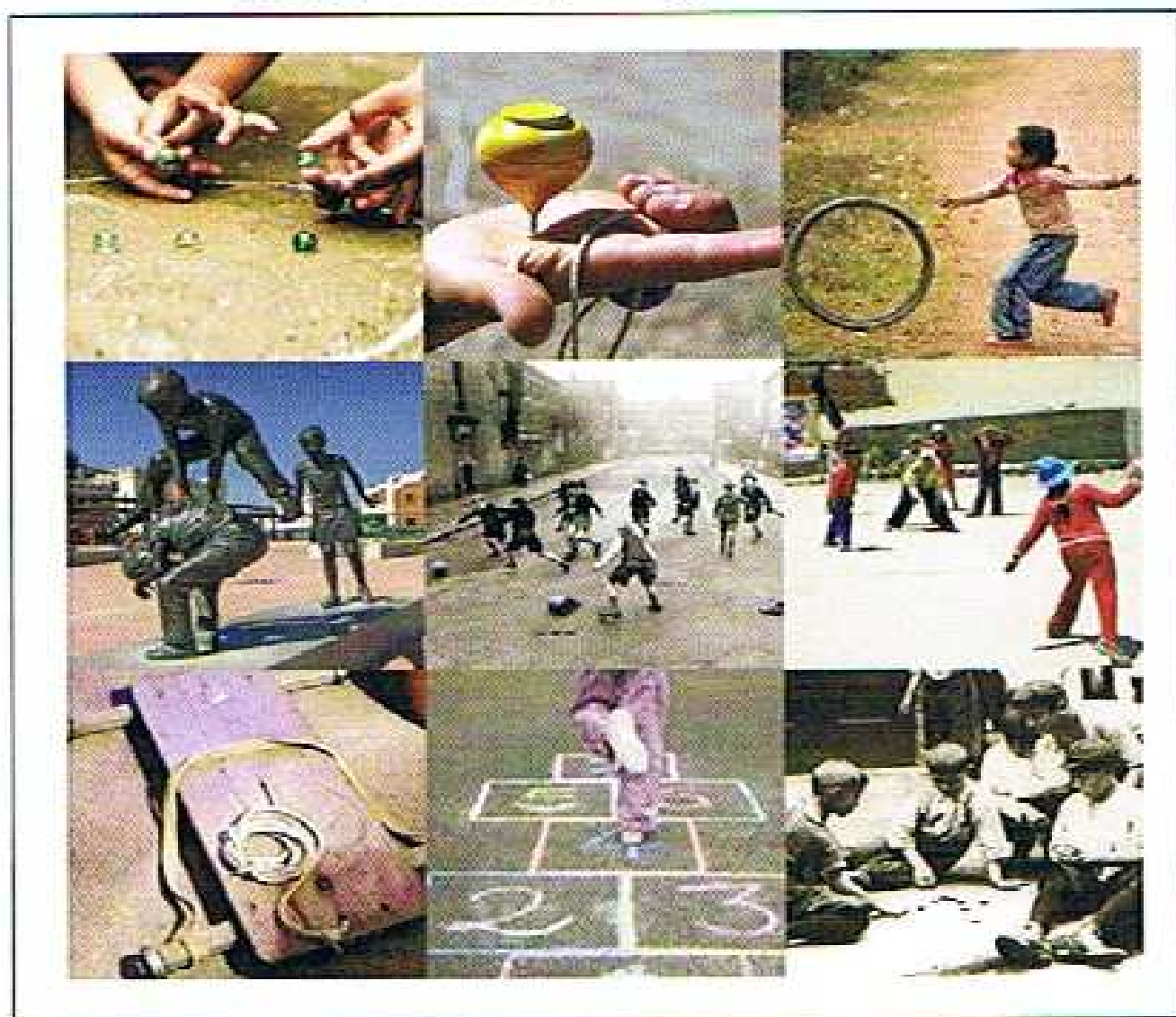
ALBERTO MIRABELLA

# COMME SE PAZZIAVA 'NA VOTA

I giochi ed i giocattoli di una volta

nei loro aspetti

socio-antropologici-iconici



SALERNO 2019

Oggi si evocano con un App o playstation anche in 3D; sino a pochi anni fa erano semplicemente “giochi”. Ma in quella parola si racchiudeva un mondo, una storia di civiltà, un viaggio di iniziazione e sviluppo emotivo e psicologico. Ben ce lo spiega Kant: “Gioco: attività che genera piacere”; gli antichi ben lo sapevano. Nel ‘900 l’olandese Huizinga con *Homo ludens*, tracciava le coordinate di questo mondo apparentemente fanciullesco e da favola come un “sistema” culturale. L’accademico di Francia Caillois divideva i giochi in competizioni (agon); azzardo (alea); simulacro (mimicry) e vertigine (ilinx). Da noi uno studioso e storico dei giochi è stato Giampaolo Dossena.

Alberto Mirabella con il suo “Comme se pazziava ’na vota. I giochi ed i giocattoli di un a volta nei loro aspetti socio-antropologici-iconici”, in 200 pagine con illustrazioni, non solo condensa questo viaggio nella storia dell’uomo, ma sintetizza con documentata bibliografia come il gioco sia piacere, “pazzia”, strumento di crescita e di socializzazione. Già nel puzzle della copertina entriamo in questo mondo destinato ad essere sempre più virtuale e solitario – con conseguenze già sotto gli occhi di tutti: la ludopatia.

Uno strummolo, la piccola trottola mossa da un filo, il cerchio, di cui esistono immagini dal mondo egizio e romano, il carruocciolo, antesignano povero dello skateboard, le biglie, il pallone, mostrano già uno squarcio di un tempo che è appena ieri. “Fino agli anni Sessanta, i giocattoli erano “artigianali”. Papà e nonni costruivano con pezzi di legno trottole, carrettini, monopattini e bambole per i figli e i nipoti.

Tra fine secolo e la metà del Novecento i giocattoli erano realizzati industrialmente con latta cromolitografica, fatta colare in stampi”, scrive Mirabella, cittadino sarnese, ma da decenni residente a Salerno. Provate a cercare e comperare trenini della Marklin o Rivarossi, o modellini della Schuco o antichi mazzi di Tarocchi, veri e propri tesori di incisione e arte tipografica.

Quello che colpisce nella lettura, in ordine alfabetico, delle pagine del libro è la globalizzazione e copertura temporale, frutto di anni di ricerche, sul territorio e per i 5 continenti. La comune fionda, a forma di Y con molla, ci riporta ai tempi di Davide, ai Fenici e agli specialisti frombolieri delle milizie romane. Ma tanti giochi ci danno un affresco di quel che eravamo prima della rivoluzione post industriale: mazza e pìvuzo (lippa), che consisteva nel far saltare un legnetto appuntito con un bastone per poi percuoterlo in volo; monto la luna, ovvero il saltare sul dorso dei compagni sino a formare una infinita catena; battimuro ovvero il lancio della moneta sul muro sino a cercare di toccare e vincere la moneta dell’avversario; la semmàna, disegnare un rettangolo per terra sino a dividerlo in sette parti.

Come per molti giochi, all’apparenza infantili e semplici, Mirabella ci ricorda con parole di Mircea Eliade, l’origine nobile: “I bambini continuano a giocare al gioco della campana senza sapere di ridare vita ad un gioco iniziatico, il cui scopo è di penetrare e riuscire a tornare fuori da un labirinto; giocano i bambini scendono simbolicamente agli inferi e tornano sulla Terra”.

C'è anche spazio nel corposo volume per i giochi più famosi della seconda metà del '900: il cubo di Rubik o cubo magico, venduto in tutto il mondo in milioni e milioni di esemplari e il cerchio in plastica e gomma, messo sul mercato nel 1958 dalla Wham-O, l'Hula Hoop, ancor oggi usato negli spettacoli circensi e palestre di tutto il mondo. “Mo se chiammano giocattoli. Na vota se chiamavano pazzielle”. L'educazione è anche un gioco nella misura in cui non è ridotta alla dimensione adultistica del gioco”, ricorda Mirabella in un lungo saggio introduttivo.

Dulcis in fundo, “per concludere con un po' di nostalgia”, una prosa poetica di Antonio Petti e la sua scultura di Pinocchio che campeggia nell'omonimo parco.

Postfazione *di* **Marcello Napoli**



**Sassaiola/litomachia: ('a pritiata, petriata, petrejata, guainella).  
Sassaiola. Lancio continuato di sassi .**

La sassaiola era “Movimentato” passatempo dei romani dei secoli passati, la sassaiola era periodicamente ma inutilmente vietata per legge dalle autorità papali. Ogni festività o domenica divenivano un buon pretesto per praticare questo “sport”. Espressione della rivalità fra i rioni storici della Roma papale era la sassaiola fra trasteverini e monticiani, che risale forse al Trecento ed era collegata ad una sorta di “primato di romanità” che i due gruppi si contendevano. Lo scontro si svolgeva periodicamente in Campo Vaccino, l’attuale Foro romano allora sede di un mercato di bestiame, luogo idoneo anche perché ricco di rocce (sassi), le “munizioni” cioè usate nella sfida. Inoltre, “comodità” non secondaria, il campo si trovava nei pressi dell’Ospedale della Consolazione. Tra urla, invettive e tifo spesso “partecipato” si svolgevano vere e proprie battaglie fra le due squadre. I “pali” avvisavano i contendenti dell’arrivo degli sbirri che trovavano spesso vuoto il campo di battaglia, quando non erano costretti ad una fuga ingloriosa sotto il tiro incrociato delle due squadre, coalizzate contro il nemico comune. Raramente avevano la meglio, riuscendo ad arrestare alcuni partecipanti, che venivano condotti in prigione e sottoposti in pubblico alla tortura della corda. La sassaiola continuò a svolgersi in Campo Vaccino finché Pio VI, iniziando gli scavi nella zona, costrinse i “belligeranti” a spostarsi altrove. Le battaglie, estendendosi, persero la caratteristica iniziale di rivalità tra i due rioni ma il gioco si protrasse fino agli inizi di questo secolo.

A Firenze e nel Contado un tempo erano frequentissime le dispute, le contese e le rivalità tra le potenze del Contado, che spesso culminavano in brutali risse e violente sassaiole.



Ariel Toaff<sup>1</sup> analizza il fenomeno delle sassaiole pasquali in Italia, dimostrando che il fenomeno era molto diffuso sul territorio italiano e che nello stato pontificio aveva perfino il patrocinio delle autorità: “Per convogliare la violenza su binari controllabili, rendendola in gran parte inoffensiva, molti comuni italiani avevano scelto di far ricorso alla cosiddetta ‘sassaiola santa’, seguendo un copione preordinato e rigido, che non lasciava spazio alle deleterie improvvisazioni **Sec. XIV.**

“In certi momenti della storia a Napoli assunse dimensione e carattere di una vera e propria istituzione scugnizzesca. Nella città si contavano addirittura squadre di *petriazzante* ...*patuti* procedevano sulla base della loro personale esperienza, ad una classifica che si apriva con la squadra più agguerrita e si chiudeva con quella più imbelli. Ma i *patuti* davvero non mancavano.

Quando due squadre si scontravano in una strada periferica, comunque esterna agli aggregati edilizi, gli spettatori si disponevano ai margini del campo di battaglia, ovviamente fuori tiro, e, quando l’esito della sfida lo richiedeva, applaudivano fragorosamente i vincitori. I migliori *petriazzante* erano ben noti agli abitanti dei quartieri, che si gloriavano di dirsi loro corronali. Ma se ne gloriarono ancora di più, quando questi piccoli eroi delle *sassaiole* impiegarono la loro abilità nell’affrontare con le armi micidiali i nemici veri ( o quelli che ritenevano tali) della patria: il che accade spesso, come le patrie memorie riferiscono”

In: Francesco D’Ascoli, *C’era una volta Napoli*, Loffredo Editore, Napoli 1987, p. 127.

“Anticamente (epoca vicereale 1503 e ss.) non si trattava di un giuoco, ma di una vera e propria battaglia fatta tra due squadre di opposti contendenti che davano luogo alla cosiddetta *petriata* ed in tal caso il bersaglio dei contendenti era la persona degli avversari; in origine non si parlò di *petriata* ma di *guainella* ed a seguire chiariamo il perché. *Guainella* (sostantivo femminile) in origine fu un grido di battaglia (*guainella*, *guainé*, *brié*, *ahól*) in uso quale voce d’incitamento tra gli scugnizzi impegnati in pericolosi e spesso cruenti scontri a colpi di pietra; in prosieguo di tempo il grido, o meglio la sola parola d’avvio: *guainella* (per metonimia) passò ad indicare la vera e propria tenzone. Successivamente poi, caduta in disuso, in luogo di *guainella* si adottò la voce *petriata* (*sassaíuola*).

Non di facile soluzione il problema etimologico di questa voce assente nella magna pars dei vocabolari dell’idioma napoletano o dei calepini etimologici dei napoletano e d’altronde quei pochi che la prendono in considerazione (D’Ambra, Altamura, Salzano, D’Ascoli, de Falco) o sorvolano sull’etimo o non hanno identità di vedute, pur convenendo sul fatto che la voce in primis indicasse un grido di incitamento allo scontro e successivamente la vera e propria tenzone. Occorre rammentare che in origine la lotta, la tenzone, lo scontro tra due fazioni di scugnizzi, spesso rappresentanti di rioni limitrofi e rivali, non fu operata con il lancio di pietre, ma a colpi di elastici e flessibili bastoni e eo pertiche ricavati dai rami più alti di piante quali i salici o piante consimili come il *vetrice*; orbene tali bastoni e lo pertiche

---

1A. TOAFF in “Il vino e la carne. Una comunità ebraica nel Medioevo”, Bologna 1989.

prendevano il nome di aínflale (dal greco agnos letto come hagnos = casto e puro); si trattava infatti di una pianta il cui succo delle foglie si riteneva conferisse castità e purezza. Ipotizziamo dunque che in origine il grido di incitamento allo scontro, lanciato dai capifazione fosse ainella, ainé, brié, ahól e valesse: “suvvia, armatevi di bastoni, alle pertiche.

Successivamente l'originaria (a) ainella fu letta (a) uainella ed ancór più sempre per motivi eufonici (a) guainella che fu dapprima un grido d'incitamento e poi identificò lo scontro una volta a colpi di bastoni e poi, dismessi quelli per mancanza di alberi da cui procurarseli, a colpi di sassi e pietre abbondanti in taluni luoghi della città bassa dove avvenivano gli scontri. Preteíata, petrata sostantivi femminili diversi l'uno dall'altro: letteralmente la voce petrata è la sassata, il tiro e il colpo di una singola pietra, mentre con la voce peteiata si intende una prolungata gragnuola di colpi di pietra, quasi una lapidazione. Anticamente, a far tempo dalla fine del '500, a Napoli, soprattutto in talune zone della città quali Arenaccia, Arena alla Sanità, San Carlo Arena, san Giovanni a Carbonara, ricche di detriti sassosi, residuali di piogge che trasportavano a valle terriccio e sassi provenienti dalle alture di Capodimonte, Fontanelle etc. o, nelle stagioni secche, residui di fiumiciattoli (es. Sebéto) in secca si svolgevano, tra opposte bande di scugnizzi e la bassa plebaglia, delle autentiche battaglie con feriti spesso gravi; ai primi del '600 tali battaglie divennero così cruento che i viceré dell'epoca furono costretti ad emanar prammatiche, nel (peraltro) vano tentativo di limitare il fenomeno. Si ricorda una divertente espressione in uso tra i contendenti di tali petreiate: Menàte 'e grosse, pecché 'e piccerelle vanno dínt' a ll'ucchie,<sup>1</sup> (Tirate le (pietre) grandi, giacché quelle piccole vanno negli occhi!). Etimologicamente sia petrata che petriata sono un derivato metatetico di preta metatesi dei latino petra, che è dai greco pétra; nella voce peteiata generata dopo petrata si è avuta l'anaptissi (inserzione di una vocale in un gruppo consonantico o tra una consonante ed una vocale; epentesi vocalica) di una i durativa allo scopo di espander nel tempo il senso della parola d'origine; l'anaptissi di questa i ha determinato altresì la ritrazione dell'accento tonico e si è avuto petriata->petriata in luogo di petriàta. Battaglia a colpi di sassi tra bande rivali di ragazzi. Come documenta Balestracci, “il gioco del tirare i sassi riscuote in età medioevale, un favore che non conosce limiti né geografici né di durata.”. Già Sant'Agostino ricorda che a Cesarea nel V secolo si giocava una battaglia della caterva a suoni di sassate tra due schiere di cittadini”.

In: Raffaele Bracale, *Antiche Juoche napulitane, Comme se jucava a Nnapule quanno 'e strate erano strate a mmesura 'e guagliune*, Lions Club Napoli Svevo “Distretto 108 YA”, Napoli 2010, pp. 11-12.

Il termine *petrejata* lo si trova pure in Nicola De Blasi che sottolinea come il termine “scugnizzo sia una parola di antica formazione (da EXCUNEARE, da scugnà o da cugno), presente nel lessico tradizionale” e poi in Abele De Blasio *Usi e costumi dei camorristi. Materiali per l'Antropologia criminale*, con prefazione del prof. Cesare Lombroso, Napoli, Stabilimento tipografico Gambella, p. 34: e qui troviamo la causa di questa sassaiola:

“ Ecco intanto uno dei motivi più salienti che dava, fra noi, luogo alla *petrejata*. Se uno dei nostri palatine veniva maltrattato da un abitante di un altro rione, e se la faccenda non si aggiustava subito, con lo scambiarsi qualche pugneturella dinte 'a panza (coltellata); l'offeso, senza dir niente all'offensore, si portava nel proprio quartiere e parlava ai conoscenti dell'aggravio ricevuto” .Cfr. Aldo Palazzeschi, *Sorelle Materassi*, Firenze 1934, p. 306 :“Qualsiasi genere di accoglienza lo avrebbe trovato del medesimo umore, inalterato: l'uscio sul muso, un secchio d'acqua in testa, la sassaiola come un ballo dato in suo onore”;

Maria Orsini Natale, *Francesca e Nunziata*. Avagliano Editore, Cava de' Tirreni 1996, p. 82:

“La mattina della *sassaiola* e della tarantella rivoluzionaria gli uomini dunque mancavano dal mulino. Erano partiti per Napoli nella notte con la barca, per consegne grosse e urgenti. Portavano pasta a casa Craven al Chiatamone, ...”. “A petriata era però nu iuoco 'e guerra, una battaglia che si scatenava quando s'incontravano guagliuni 'e n'ato quartiere. Allora addiventava uno scontro che non finiva mai, nun dico 'e muorte ma 'e ferite erano assai, 'e ciaccate tante. Ma io, pure sanguinavo, non so perché, io continuavo sempre la battaglia, come un eroe che non s'arrende mai. Mi ricordo che una volta la petriata fu fatta tanto bene, con tanta passione che sembravamo due eserciti che si fronteggiavano. Non ci mettemmo in testa elmetti di carta e di cartone ma anche caccavelle che ognuno aveva portato di nascosto dalla casa sua. Il nostro era un esercito con capi e sottocapi, ma cu pochi surdati. Chilli 'e chell'ata parte, invece venivano avanti come gli indiani, disordinatamente, ma senza avere paura. Questo mi ricordo di quella battaglia. Però 'o cchiù brutto da petriata, mo che ci penso, era la crudeltà. La petriata era nu iuoco cattivo, nu iuoco senza pietà, nu iuoco a fa' male. E meno male che nun ce sta cchiù, l'hanno levata 'a miezo”.

In: Antonio Petti, *Giochi*, presentazione di Carlo Lapucci, postfazione di Francesco Tozza, Plectica, Salerno 2011, pp. 23-24.

A livello storico troviamo a Perugia tracce della sassaiola già nel 1300: “Ma Perugia, vantava un altro gioco non esattamente tranquillo, conosciuto peraltro con il nome di “gioco perugino” forse per la fama di cui godeva, ovvero il “*ludus battalie*” alias sassaiola. Per la verità, non si può certo sostenere che manifestazioni simili non fossero conosciute altro e anche per epoche molto remote; battaglie e battagliole con il lancio di sassi e/o a colpi di scudo e randello erano in voga un po' ovunque, da Siena a Pavia, da Bergamo a Bologna, ma forse quella perugina, grazie anche alla sua più lunga durata nel tempo ha goduto di più ampia fama. Lo sport di prendersi a sassate e randellate, tant'è infatti l'essenza del *ludus perusinus*, anche se ben vigilato, almeno nelle intenzioni delle autorità, richiedeva per l'incolumità degli spettatori e degli abitanti (tetti e finestre erano infatti sempre a rischio), un posto ben delimitato ma anche, spazi cittadini permettendo, sufficientemente ampio e discosto da costruzioni basse.

L'utilizzo del lancio di pietre assume poi ancora maggiore significato laddove la cosiddetta *sassaiola* si presentava, in modo particolare nell'Italia dei Comuni, non solo come un'immediata tecnica ossidionale, ma come una sedimentata tradizione della cultura popolare cittadina.

Questa tradizione ludica affondava le sue radici in epoche molte remote, è lo stesso Sant'Agostino, per un'età approssimativamente collocabile negli anni Venti del V secolo, a tramandare come a Cesarea (in Mauritania) si giocasse la battaglia della *caterva*, combattuta fra due squadre di cittadini che si affrontavano a sassate ("*lapidibus*") durante il corso di più giornate<sup>2</sup>. Insomma: "che sia nato anch'esso come esercizio militare o che sia una delle usuali valvole di sfogo delle tensioni (o che sia tutte e due le cose insieme), il gioco del turare i sassi riscuote, in età medievale, un favore che non conosce limiti né geografici né di durata"<sup>3</sup>.



---

2 D. BALESTRACCI, *La festa in armi...*, cit., p. 132.

3Ibidem



“De tous les jeux militaires, tels quel es joutes (*armeggerie*), tournois et *ludi equestri* en général, les *battagliole* ou *sassaiole*, c’est-à-dire les batailles de cailloux, étaient les activités ludiques les plus enracinées dans les sociétés urbaines de l’Italie médiéval”<sup>4</sup>.

Nella toponomastica perugina si è tramandato fino a noi il nome di Campo di Battaglia, ad identificare un grande spiazzo irregolare, delimitato oggi come allora, dal un lato da scoscedimenti naturali solcati da fossati di aperta campagna, dall’altro dalle imponenti costruzioni (arconi alti anche 15 metri) della piazza del Sopramuro, odierna Piazza Matteotti. Era qui, nella piazza-non piazza, nello sterrato dominato dalla balconata sospesa sui grandi archi, che si poteva giocare alla sassaiola. Le modalità della gara erano ritmate su un vero e proprio scontro tra schieramenti opposti.

Si fronteggiavano due squadre di contendenti numericamente uguali, anche se vi erano limiti fissi per la partecipazione né divisioni per rioni, a loro volta organizzate in tre linee d’attacco il cui scopo finale era quello di impadronirsi del campo avverso. La battaglia poteva richiedere l’intera giornata e si giocava, diremmo oggi, in tre manches.

Dapprima si fronteggiavano i giovani armati alla leggera il cui compito era di scaldare gli animali con il lancio di ciottoli, probabilmente sia a mani nude che con le fionde, preceduti e accompagnati da incitamenti e invettive urlate. Dalle prime gragnuole di cui nel tempo si cercherà in parte di limitare i danni sostituendo ai sassi proiettili meno duri come frutta, palle di erbe intrecciate e, periodo climatico permettendo, di neve, si passava immediatamente a tiri più ravvicinati e alle prime zuffe a cui partecipavano anche i più giovani – dato il significato formativo e temprante attribuito al gioco soprattutto intorno alla prima metà del Quattrocento, durante la signoria di Braccio Fortebraccio – e finalmente, sul far del mezzogiorno e ad oltranza, arrivavano i lottatori armati.

---

4 tr. It.” Di tutti i giochi militari, come pistole, tornei e ludi equestri in generale, battagliole o sassaiole, vale a dire le battaglie di ciottoli, erano le attività ricreative più radicate nelle società urbane di Italia medievale. In I. Taddei, *L'encadrement des jeunes à Florence au XVe siècle*, in *Dans Histoire urbaine* 2001/1 (n° 3), pages 119-132, *Sur les battagliole des villes de l’Italie médiévale* : cf. Aldo A. Settia, « Ut melius doceantur ad bellum : i giochi di guerra e l’addestramento delle fanterie comunali », dans *La civiltà del torneo (sec. XII - XVII)*. Giostre e tornei fra medioevo ed età moderna, Narni, Centro studi storici di Narni, 1990, p. 1-27; Jean-Claude Maire Vigueur, « Un jeu bien mal tempéré. Le ludus battaglie de Pérouse », dans *Histoire et société. Mélanges offerts à Georges Duby, II : Le tenancier, le fidèle et le citoyen*, Aix-en Provence, Publications de l’université de Provence, 1992, p. 195-208; Andrea Zorzi, « Battagliole e giochi d’azzardo a Firenze nel tardo Medioevo : due pratiche sociali tra disciplinamento e repressione », in *Gioco e giustizia nell’Italia di Comune*, a cura di G. Ortalli, Treviso-Roma, Viella, 1993, p. 73-86; Aldo A. Settia, « La “battaglia” un gioco violento fra permissività e interdizione », in *Gioco e giustizia*, op. cit., p. 121-132; Giovanni Ciappelli, *Carnevale e Quaresima. Comportamenti sociali e cultura a Firenze nel Rinascimento*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1997, p. 123-136.

Questi erano generalmente uomini di robusta complessione che, muniti di alti gambali imbottiti e, a protezione dalle sassate che continuavano a grandinare sulle loro teste, di elmi con visiere a becco, armati di pesanti scudi di cuoio e bastoni di legno dovevano incalzare a forza di muscoli e randellate gli avversari nel corpo a corpo del *mazzascudo*. Vinceva, come è facile intuire, la squadra che per prima riusciva a conquistare il centro dello spiazzo allontanando gli avversari”, in *Italia: storia tradizioni e cultura dell’Umbria medievale, giostre e tornei in Umbria* di Paola Monacchia , <http://www.italiadonna.it/public/percorsi/02014/2giostrumbr.htm>



Ulivi Liegi (Luigi Levi) – Livorno 1858-1939, *La sassaiola* 1936, olio su cartone telato cm 24x14.