



Silvio Falato

GIOCHI DI UNA VOLTA

Vesuvioweb

2022

I GIOCHI DI UNA VOLTA

Papà Ggəlòrmə = *Papà Gerolamo*

Descriveremo questa volta “**Papà Ggəlòrmə**” = “*Papà Gerolamo*”, un gioco di gruppo, molto movimentato, che di solito si faceva all’aperto, appena finiva l’inverno, nelle giornate serene del mese di Marzo o di Aprile.

Il numero dei partecipanti si aggirava intorno alla decina ed era così chiamato, perché il primo attore, conduttore del gioco, svolgeva le funzioni di papà, di capofamiglia.

Prima di tutto si delineava il campo, denominato “**tana**”, scegliendolo in un’area ampia e libera, possibilmente pianeggiante. Poi si procedeva al solito “**tocco**” o conta, e il designato dalla sorte, da questo momento “**papà**”, si impossessava della tana, consapevole però del fatto che era un padre “*zoppo*”, nel senso che, finché stava nel chiuso della tana, poteva fare uso di entrambi i piedi, ma, appena usciva dalla stessa, doveva camminare appoggiandosi su un solo piede; se per un motivo qualsiasi metteva a terra anche quello che doveva tenere alzato, diventava bersaglio di percosse alla schiena da parte dei compagni e quindi doveva di corsa trovare rifugio nella tana.

La tana apparteneva solo al papà e a quelli, che, come vedremo, diventeranno suoi figli; era interdetta a tutti gli altri, che stavano sempre sparpagliati fuori, ai limiti della stessa.

Entrato nelle sue funzioni, il papà gridava: “*Escə Papà Ggəlòrmə da fòrə a la tàna*”: “Esce Papà Gerolamo fuori dalla tana”. Quindi, tenendo un piede ben sollevato da terra e facendo leva solo sull’altro, faceva la prima uscita, cercando di toccare qualcuno dei compagni, che gli saltellavano intorno, beffeggiandolo e stando attenti a non essere toccati; infatti era regola che il toccato diventava immediatamente “figlio” del padre zoppo e, siccome in quel momento stava con entrambi i piedi a terra, doveva correre velocemente verso la tana, per mettersi al sicuro, insieme al padre, che, per fare presto, usava questa volta entrambe le gambe.

Una volta dentro, il papà continuava il gioco, annunciando di nuovo l’uscita; ma questa volta poteva gridare sia “*Escə Papà Ggəlòrmə da forə a la tàna*” sia “*Escə Papà Ggəlòrmə ku rə primə figljə*” (“Esce Papà Gerolamo col primo figlio) o addirittura “*Escə rə primə figljə də Papà Ggəlòrmə*” (Esce il primo figlio di Papà Gerolamo).

In ogni caso padre e figlio dovevano impegnarsi a “toccare”, qualcuno dei compagni, a farlo prigioniero, sempre tenendo un piede sollevato; se uno dei due, per un accidente qualsiasi non sollevava il piede, entrambi diventavano bersaglio di percosse fino a che non si rifugiavano nella tana. Le uscite si moltiplicavano e facilmente si facevano nuovi prigionieri, incrementando così il numero dei “figli”. Il papà dava ordini di uscita ora solo per lui, ora accoppiandosi con l’uno, con l’altro o con più figli; ma spesso preferiva sguinzagliare tutta la prole, e allora gridava: “*Escə Papà Ggəlòrmə ku tūta la Sàkra Famìglja*” (“Esce Papà Gerolamo con tutta la Sacra Famiglia”) ed era un bello spettacolo veder saltellare sette o otto finti zoppi, che rincorrevano i pochi compagni che erano rimasti superstiti. Il gioco terminava quando non c’erano più prigionieri da riportare nella tana.

Papà GGəlòrmə

La kumpagnija éqqwə s'è ffatta enormə,
La compagnia ecco si è fatta enorme,
è ttjəmp'e pazzij'à Papà Ggəlòrmə.
è tempo di giocare a Papà Girolamo.
Pront'è rə twòkkə, tùttə qwànt'a ggìrə,
Pronto è il tocco, tutti quanti a giro,
lə dèt'apért'a ttùnnə, kòm'a mmirə.
le dita aperte, a cerchio, come una mela (rotondo).

E' ascjùt'a 'Ntònjə, rə fərtənatjéllə,
(Il tocco) è uscito ad Antonio, il fortunatello,
sàpə fùjə e fa' re zəpparjéllə.
sa correre e fare lo zoppetto.
'Nə pjézz'e ggéssə, la tàna st'a ssəgna',
Un pezzo di gesso, la tana sta a contrassegnare,
llà ddènt'è pròntə prònt'a kumanna'.
là dentro è pronto pronto a comandare.

Méntre r'áte da fòrə sə so' špàsə,
Mentre gli altri fuori si sono sparsi,
Màšt'Antònjə ént'a la pàrtə tràsə:
Mastro Antonio nella parte entra:
'Nə pèt'aiza, fi'a ssòtt'a la pànza,
Un piede alza, fino a sotto la pancia,
e ku kill'atə da ògnə ppàrt'avànza.
e con quell'altro da ogni parte avanza.

E' rrèul'alləqqwa' 'na fràsa sàna:
E' regola gridare una frase intera:
"Papà Ggəlòrmə éscə fòrə da la tàna!"
"Papà Girolamo esce fuori dalla tana!"
Attwòrn'attwòrnə, kòm'a zəmprənjéllə,
Intorno intorno, come trottole,
štànn'a ggərə tùttə rə kumpagnjéllə.
stanno a girare tutti i compagnelli

Ki fa àbbe, ki sfòtt'a kka e da llà,
Chi fa smorfie, chi ingiuria di qua e di là,
ma stànn'attjénte a nen ze fa' teqqwa'.
ma stanno attenti a non farsi toccare.

Sémpə v'annànzə, 'nkòpp'a 'nə pètə sùrə,
Sempre va avanti, sopra un piede solo,
nən z'avvəljəscj'Antònj'e vva sikùrə,
non si avvilisce Antonio e va sicuro,
e po' ku 'na manàt'ènt'a 'na bbòtta,
e poi con una "manata", in un solo colpo,
Nəkòl'e Salvatòrə 'nzégna tòkka.
Nicola e Salvatore insieme tocca.

E' rəhula santa də oggə e də ajérə:
E' regola santa di oggi e di ieri:



Ki è t̥əqqwàt̥ə d̥əv̥ənt̥ə priggjonj̥ə.
Chi è toccato diventa prigioniero
e dént'a la tàna, p̥ə' šfuj'a l̥ə mazzàt̥ə,
e dentro la tana, per sfuggire alle mazzate,
a ppj̥ət̥ə 'nt̥erra ggjà s̥ə n'è att̥ərnàt̥ə.
a piedi a terra già è ritornato.

App̥əna la famìglja è t̥utt'a d̥ənt̥ə,
Appena la famiglia è tutta dentro,
n'ata v̥òta papà all̥əqqwa' sj̥ənt̥ə:
un'altra volta papà gridare senti:
"Esc̥ə papà 'nzégn'a r̥ə pr̥im̥ə figlj̥ə"
"Esce Papà insieme al primo figlio"
opp̥ùr'a r̥ə sek̥ònde dà kunzìglj̥ə.
oppure al secondo dà consiglio.

E akkussi 'nnànz'a r'wòccchj̥ə v̥it̥ə
E così davanti agli occhi vedi
'na scen̥étta k'addav̥èr̥ə t̥ə fa rr̥it̥ə:
una scenetta che davvero ti fa ridere:
Tre z̥əpparj̥əll̥ə v̥ànn̥ə s̥énza sqw̥òrn̥ə
Tre zoppetti vanno (avanti) senza vergogna
e tànta farfarj̥əll̥ə tw̥òrn̥ə tw̥òrn̥ə.
e tanti diavoletti intorno intorno.

R̥ə jw̥òk'annànz̥ə va e s̥ə r̥əp̥èt̥ə
Il gioco innanzi va e si ripete
e t̥əqqwa' ùn'a la v̥òta ggjà s̥ə v̥èt̥ə;
e toccare uno alla volta già si vede;
qw̥ànd̥ə po' figlj̥ə so' t̥utt'add̥əv̥ənt̥àt̥ə,
quando poi figli sono tutti diventati,
p̥ùr̥ə papà normal'è ritornàt̥ə.
pure papà normale è ritornato.

Chj̥ù a la štaggj̥òn̥ə 'št̥ə jw̥òk̥ə s̥ə fac̥èva,
Più in estate questo gioco si faceva,
ma p̥ùr̥ə ku l̥ə fridd̥ə t̥ə pj̥ac̥èva:
ma pure con il freddo ti piaceva;
z̥əmp̥ələj̥ənn̥ə, s̥ə šf̥ətt̥èv'a kka e a llà,
saltellando, si facevano sberleffi qua e là,
ma ku r'aff̥ét̥t̥ə k̥ə è propj'è'n̥ə papà.
ma con l'affetto che è proprio di un papà.

Silvio Falato

“Zə’ Pìllə e Zə’ Pòllə”

Tra i tanti giochi, praticati nel Sannio Pentro durante la nostra fanciullezza, uno dei più semplici, ma sicuramente non meno divertente degli altri, era “Zə’ Pìllə e Zə’ Pòllə”.

Non richiedeva attrezzi o giocattoli vari: bastava la presenza di almeno tre giocatori e tanta voglia di divertirsi, che in verità non mancava mai.

Col solito “**tocco**” si sceglieva prima la “**mamma**” o giudice di gara e poi chi doveva “**andare sopra**” (concorrente **A**) e chi doveva “**andare sotto**” (concorrente **B**). Tutti gli altri, per quella prima manche, avrebbero fatto da spettatori tifosi, in attesa di un ulteriore “**tocco**” che avrebbe dato inizio alla manche successiva.

Prima fra tutti, prendeva posto la “**mamma**”, che si posizionava seduta sul gradino più basso di una di quelle scale, un tempo tanto frequenti davanti all’ingresso delle case.

Il concorrente **B** (quello che andava sotto) piegava in avanti il corpo ad angolo retto e poggiava la testa sulle ginocchia della “**mamma**”, la quale con entrambe le mani provvedeva a bendargli gli occhi.

Il concorrente **A** (quello che andava sopra) intanto saltava addosso al concorrente **B** e, aprendo a suo piacimento un certo numero di dita, gridava: “*Zə’ Pìllə e Zə’ Pòllə, qwànta kòrna tènə la kràpa?*” = “*Zio Apelle e Zio Apollo, quante corna tiene la capra?*” Il concorrente **B** rispondeva, cercando di indovinare il numero delle dita aperte; ma non era facile, sicché quello che stava sopra, baldanzoso, continuava ad aprire e chiudere le dita della mano, ripetendo sempre il solito formulario: “*Zə’ Pìllə e Zə’ Pòllə, qwànta kòrna tènə la kràpa?*”.

Quello che stava sotto, il concorrente **B**, quando con un colpo di fortuna e, sempre sotto il controllo attento del giudice di gara, riusciva ad indovinare il numero delle dita aperte, era applaudito con enorme gioia da tutti i compagni tifosi. Allora con uno strattone e, gridando vittoria, disarcionava il concorrente **A**, e subito si procedeva a nuovo tocco, pronti ad effettuare un’altra manche.

Il gioco ha origini remote e, proprio per la sua semplicità, ha saputo divertire tante generazioni.

Le testimonianze più antiche risalgono addirittura all’epoca romana e si hanno per esso anche riferimenti letterari; infatti nel “**Satyricon**” di Petronio, tra i tanti frammenti che descrivono la *Cena di Trimalcione*, ad un certo punto leggiamo:

“Ad allietare la serata c’è il fanciullo Creso, che, postosi cavalcioni sulle spalle del protagonista, gli percuote le scapole, chiedendo ad alta voce:

*Bucca, bucca, quot sunt hic?
Capra, capra, quante dita sono queste?”*

Il gioco, descritto da Petronio, ha avuto fortuna in tutte le epoche successive e prende nomi diversi a seconda delle aree linguistiche.



Nel *“Lo cunto de li cunti”* di Giambattista Basile (1566-1632) è chiamato *“Anga Nicola”*, perché il formulario usato inizia con l’espressione *“Anga Nicola”*, con riferimento probabilmente alle “anche” di una formosa ragazza. Ecco il formulario del gioco del Basile:

<i>Anga Nicola, si bbélla e si bbòna,</i>	Anga Nicola, sei
bella e sei avvenente,	
<i>si bbélla e maritàta,</i>	sei bella e
maritata,	
<i>qwànte kòrna tjéni in kapo?</i>	Quante corna
tieni in testa?	

Se quello che sta sotto non indovina, quello che sta sopra risponde:

<i>E si cinko avisse ditto,</i>	E se cinque
avessi detto,	
<i>a kavàllo fùsse skritto;</i>	a cavallo sa-
resti ascritto;	
<i>a kavàlle de ‘na kràpa;</i>	a cavallo di
una capra;	
<i>qwànta kòrna tjéne ‘nkàpe?</i>	quante corna
tieni in testa?	

E così continua anche il gioco del Basile, finché quello che sta sotto non indovina il numero delle dita aperte.

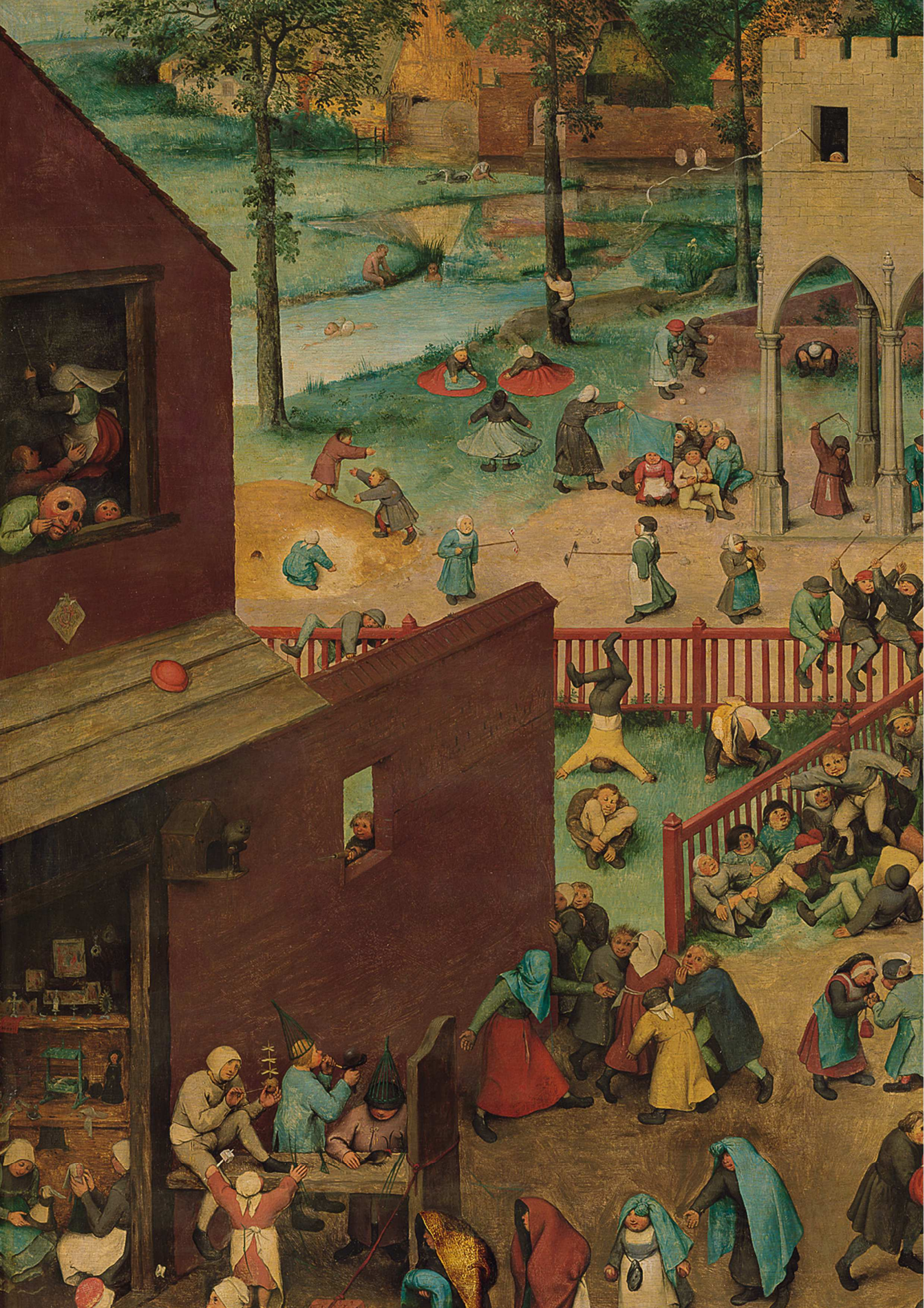
Fino a tutta la prima metà del Novecento anche nelle nostre aree (Campania e dintorni) il gioco è stato molto praticato, anche se con nomi diversi:

Nell’Alto Molise era chiamato **“Zòmpa Kavàlle”**, nei paesi intorno a Benevento era detto **“Cavalluccio”**, altrove era diffuso col nome di **“O kapròne”**.

Noi ragazzi di Guardia Sanframondi (BN) del Novecento, invece, l’abbiamo praticato sempre col nome di **“Zə’ Pilla e Zə’ Pòlla”**, un appellativo che sembra molto strano, ma che in verità è ben collegato alle radici latine del gioco; infatti, andando a scavare bene tra i frammenti della *“Cena di Trimalcione”*, si scopre che tra i protagonisti dell’opera c’è un certo **“Apellete”**, che riveste il ruolo di noto cantante. Il termine **“Apellete”**, per il noto accidente vocalico dell’afèresi, perde la vocale iniziale e diventa ***Péllete**, poi, per caduta della sillaba finale, abbiamo ***Pélle**, che per evoluzione vocalica, passa a ***Pilla**. A questa fase finale del nome si aggiunge il sostantivo **“Zio”**, proprio delle persone anziane, e si ha così **“Zi’ Pille”** e infine, per oscuramento gallico di **“i”**, **“Zə Pilla”**. Lo stesso processo è avvenuto in **“Zə’ Pòlla”**, che sicuramente ha alla base **“Apollo”**, nome della nota divinità romana, figlio di Latona e di Giove.

Molto probabilmente secoli addietro qualche uomo di cultura locale ha messo mano al nome del gioco, ripristinandone i riferimenti latini, ma noi restiamo comunque meravigliati nel constatare che, da un semplice gioco di ragazzi appartenenti a strati sociali veramente bassi, vengono alla luce collegamenti con l’antica cultura di Roma e testimonianze di un nobile passato.

Leggiamo adesso il gioco in versi guardiesi:



Zə' Pillə e Zə' Pòllə

Rə doppəprànzə, sə rə ghrùppə sə formàva,
Il pomeriggio, se il gruppo si formava,
a Zə' Pill'e Zə' Pòllə sə pazzjàva,
a "Zi' Pille e Zi' Polle" si giocava,
'nə jwòk'antìqwə, assàjə diverténtə,
un gioco antico, assai divertente,
k'è pjacjùtə sèmpə sèmp'a tànta ggéntə.
che è piaciuto sempre sempre a tanta gente.

Ku rə twòkkə tre pərzùnə s'ann'a scégljə:
Con il tocco tre persone si devono scegliere:
La màmma, ki va ssòtt'e ki va mégljə;
La "mamma", chi va sotto e chi va meglio;
la màmma, assəttàt'a rə wratillə,
la "mamma", seduta sul gradino,
fa da ggjùdəcj'e kuntròll'a kışt'e a killə.
fa da giudice e controlla questo e quello.

Rə sekòndə 'nzìn'a la màmma šta kalàtə
Il secondo sul grembo della "mamma" sta calato
e də bbòtta 'nqwòll'a issə è zəmpàtə
e di colpo sopra di lui ha saltato
rə térzə, e, ku lə dèta ggjà apértə,
il terzo e, con le dita già aperte,
r'addəmànnə kom'a ki də tùtt'è špjértə:
gli domanda come a chi di tutto è esperto:

"Zə' Pillə e Zə' Pòllə, qwànta kòrna tènə la kràpa?"
"Zi' Pille e Zi' Polle, quante corna tiene la capra?"

Cèrka d'addəvəna' killə də sòtta
Tenta di indovinare quello di sotto
e rə nùmmərə "nòvə" prjéštə vòtta,
e il numero "nove" presto butta,
ma la màmma, kòm'a' wrillə parlàntə,
ma la "mamma", come grillo parlante,
sənténzj'e ddìcə ka so' ddùjə mankàntə.
sentenzia e dice che ne sono due di meno.

E rə jwòkə chjù annànzə sèmpə va
E il gioco più avanti sempre va
e ki va ssòtta kànzə kànzə sə nə šta,
e chi sta sotto cauto cauto se ne sta,
fin'a qwàndə rə nùmmər'addəvina
fino a quando il numero indovina
də lə dèta štès'apértə 'nkòpp'a lə rina.
delle dita stese aperte sulla schiena.

Qwànd'a la finə po' è addəvənàtə,
Quando alla fine poi ha indovinato,
da la pèna finalmént'è libberàtə,
dalla pena finalmente è liberato,

ubbədjént'a la màmma kə sənténzja,
obbediente alla "mamma" che sentenzaia
kòm'a la vécchja Sànta Prəvvədénzja.
come la vecchia Santa Provvidenza.

Di Silvio Falato

Vesuvioweb 2022