

Silvio Falato



I Giochi di una volta

Il Gioco delle Figurine

Vesuvioweb

Il Gioco delle Figurine

A Guardia Sanframondi (BN), paese di alta collina (m. 428 s. l. m.) esposto ai sette venti, gli inverni erano lunghi e molto freddi. La bora, la pioggia intensa, la neve, che spesso cadeva abbondante, non consentivano di stare fuori. Non si pensi però che noi ragazzi ce ne stessimo soli, tappati in casa; ci si riuniva sempre con gli amici, per lo più al coperto. Come ho detto già qualche altra volta, approfittavamo degli spaziosi portoni delle case plurifamiliari, quelle che un tempo furono lussuose residenze delle famiglie nobili. Noi del Rione Portella avevamo a nostra disposizione il vecchio palazzo della Pretura, il Vaticano, palazzo dei vetturali o addetti al servizio di trasporto, e soprattutto il vastissimo e accogliente Palazzo De Cesare. Qui ci si intratteneva in quei giochi che più degli altri si possono praticare in ambienti chiusi: giocavamo a carte, quelle napoletane, ma soprattutto, con le figurine dei calciatori e degli attori. In dialetto le figurine erano chiamate “*gjakatòri*”, perché quelle più antiche rappresentavano i componenti delle squadre del gioco del calcio, ed erano protagoniste per lo più di due giochi: “*A Šbàttə*” e “*A Phwo!*”.

Il primo, il gioco “*A Šbàttə*”, consisteva nel versare, e quindi mettere in gioco, due o tre figurine ciascuno. Queste venivano raccolte in un unico mazzetto e depositate in “banco”, che era poi il solito scalino di pietra ben levigato che stava sulla soglia di casa. Si “*tirava il tocco*”, cioè si aprivano e si lanciavano contemporaneamente a piacere alcune dita della mano, per stabilire a chi “*toccava*”, chi dovesse giocare per primo. Il designato dalla conta, disponendo la mano destra un po’ socchiusa a cupoletta, la sbatteva con tutta la forza che aveva sulla pietra del gradino, a qualche millimetro dal mazzetto di figurine, stando attento però a non toccarlo, altrimenti, per squalifica, avrebbe perduto il turno. Se il movimento d’aria, causato dallo sbattere della mano, faceva capovolgere il mazzetto o parte di esso, il concorrente se ne appropriava. Vi lascio immaginare con quanta foga si cercava di sbattere la mano, che veramente diventava di fuoco.

L’altro gioco “*A Phwo!*” veniva fatto alla stessa maniera col versamento delle figurine e il rito del “*tocco*”; però si doveva tentare di capovolgere il mazzetto o parte di esso col movimento d’aria, causato questa volta, non dalla mano, ma dallo spostamento d’aria generato dal forte grido “*phwo!*”, emanato chiudendo e aprendo improvvisamente le labbra.

Quando poi si aveva molto tempo a disposizione, si trascorrevano intere ore a “*Rakkuntà rə kùntə*”: Accovacciati in circolo su qualche vecchio cappotto, messo a disposizione dalla vecchietta del vicinato dal cuore tenero, si narravano favole o racconti di avventura, di solito a turno, ma dando sempre la precedenza al compagno che nella comitiva era più preparato degli altri e soprattutto più forbito nel linguaggio. Ed è in questo contesto che fin da ragazzo ho appreso i tanti racconti di janare e di lupi mannari, di cui abbiamo parlato in incontri precedenti. E’ in questo contesto, soprattutto giocando, che cercavamo di maturare le nostre abilità sia nel campo cognitivo che in quello della formazione e dello sviluppo della personalità. E a distanza di 70 anni posso affermare, senza ombra di dubbio, che un tempo la strada svolgeva un ruolo significativo nel campo della formazione e della maturazione dell’individuo.

Di

Silvio Falato

Vesuvioweb
2018