

Silvio Falato

**“Une ‘mpònt’a lùna” = “Uno
in punta alla luna”.**

Vesuvioweb
2018

I GIOCHI DI UNA VOLTA

E' il turno di un gioco appartenente per lo più all'area molisana, ma era molto praticato anche a Guardia Sanframondi (BN) soprattutto negli anni '50.

Era formativo sotto tutti i punti di vista: allenava fisicamente istruendo nel salto, esercitava la memoria col suo formulario, abituava alla recita e alla mimica con le sue rappresentazioni sceniche.

Prendeva il nome dalla prima "espressione simbolica" del suo formulario:

"Une 'mpònt'a lùna" = "*Uno in punta alla luna*".

Vi potevano partecipare da due a un numero indeterminato di ragazzi, non c'era bisogno di grandissimi spazi (era sufficiente anche un tratto di vicolo) e si svolgeva nel modo seguente:

Il designato dalla conta ("il ragazzo che va sotto", così era denominato) si piazzava, stabilmente fermo, al centro di uno spazio predeterminato, piegando in avanti ad arco testa e parte superiore del corpo. La sua particolare posizione richiama alla mente la forma del primo "**quarto di luna**" e da ciò ha preso il nome il gioco.

La parte restante dei giocatori si allineava a una distanza di sette o otto metri e a turno, ognuno, dopo una breve rincorsa, saltava, a mo' di cavallina, sul compagno che stava sotto, stando molto attento ad obbedire alle regole seguenti:

a) Saltare il più alto possibile, poggiando le mani sulla schiena del compagno e cercando di superare l'ostacolo senza toccarlo minimamente con le altre parti del corpo;

b) Recitare, prima del salto, ad alta voce e senza sbagliare, la formula di rito che adesso illustreremo;

c) Assumere nel migliore dei modi possibile, nel corso del salto e dopo, la posizione dettata dalla formula stessa.

Chi veniva meno ad una di queste prove "andava sotto", sostituendo quindi il compagno designato dalla sorte.

Il formulario del gioco comprendeva le seguenti 21 espressioni simboliche:

- **Une: 'mpònt'a lùna:** "*Uno, in punta alla luna*": l'articolo " 'a" per "la" ci dice che il gioco non è guardiese);

- **Due: monto il bue** (formula italiana);

- **Tre: la figlja 'e re rré** (espressione guardiesizzata: "*Tre, la figlia del re*");

- **Qwàtte: tjéne la fàcçe kòm'a 'na àtta** (espressione guardiesizzata: "*Quattro: tieni la faccia come una gatta*);

- **Cinqwe: attòrne karaméllè ku le màne pe' ttèrra:** (espressione guardiesizzata: "*Cinque: raccolgo caramelle con le mani a terra* (bisognava saltare, cadendo con le mani a terra, fingendo di raccogliere qualcosa);

- **Sèje: pjèt'in kròce:** "*Sei: piedi in croce*"(bisognava saltare poggiando a terra i piedi incrociati);

- **Sètte: 'e ppirulétte:** "*Sette, le piroette*" (termine preso in prestito, con articolo non guardiese; bisognava, dopo il salto, mimare delle piroette);

- **Otte: 'o karrarmate:** "*Otto il carro armato* (l'articolo non è guardiese; saltando, invece dei palmi delle mani, si premevano sul dorso del compagno i pugni chiusi, avvilandoli, per mimare il modo di procedere del carro armato);

- **Nove: ti poso la sella**(durante il salto si lasciava sul dorso del compagno il proprio fazzoletto- di stoffa- per il naso, che a quei tempi, nonostante la miseria, ognuno portava ben custodito nella propria tasca; oggi, invece, sostituito da quello di carta, fa sì che i ragazzi, che naturalmente non si pigliano la briga di portarsi sempre appresso il pacchetto, ritornino troppo spesso alla turpe condizione di *mafùse*[moccioso]. Nel depositare il fazzoletto, bisognava stare molto attenti a non occupare molto spazio, per riservarne in maniera adeguata agli altri partecipanti al gioco);
- **Dieci: me la riprendo**(ciascuno nel saltare si riprendeva il proprio fazzoletto, stando attento a non scambiarlo con quello degli altri e a non farne cadere nessuno per sbadataggine);
- **Undece: re pùce:** “*Undici: le pulci*” (saltando si piegavano i pollici sul dorso del compagno, mimando lo schiacciamento delle pulci);
- **Dùdece: 'Mmakulàta:** “*Dodici: Immacolata*” (il numero “dodici” indica il mese, Dicembre, in cui cade la Festa dell’Immacolata);
- **Tridece: Sànt'Antònje:** “*Tredici: Sant’Antonio*”(il numero indica il giorno 13, del mese di Giugno, in cui cade la Festa di Sant’Antonio da Padova);
- **Qwattòrdece: 'o takkétte:** “*Quattordici: il tacchetto*”(durante il salto bisognava avere la capacità di dare un calcetto, col tacco della scarpa, sul sedere del compagno);
- **Qwìndece: 'a tammurrélla:** “*Quindici: il piccolo tamburo*” (l'articolo non è guardiese; bisognava, saltando, dare due colpi col palmo delle mani sul dorso del compagno, mimando il suono del tamburo);
- **Sidece: 'a kulacchjàta:** “*Sedici: il colpo del sedere*”(si ricordi che nella smorfia il numero sedici è il "sedere"); durante il salto si dava un colpo di sedere sulla schiena del compagno;
- **Dicjassétte: la metràglja:** “*Diciassette: la mitraglia*”(dopo il salto ognuno colpiva il malcapitato compagno con una raffica costituita da due schiaffi sulla schiena e un calcio nel sedere; e occorreva una bella abilità, perché bisognava darli in contemporanea, come una "raffica di mitraglia");
- **Dicjòtte: 'o kannòne:** “*Diciotto: il cannone*”(dopo il salto ognuno dava col proprio sedere un colpo su quello del compagno);
- **Dicjannòve: la letterina, e ddòppe te la pùre skrìve:** “*Diciannove: la letterina, e dopo te la scrivo anche*”(era di solito il momento più lungo del gioco, in quanto ogni partecipante, dopo il salto, mimava la composizione di una lettera sulla schiena del compagno che stava sotto, schiena che fungeva da foglio; e allora ci si sbizzarriva in prolungate scritture, mettendo a mal partito il compagno, in quanto virgole, punti, punti interrogativi, punti esclamativi e altri segni, sempre abbondantissimi, erano rappresentati da pugni o premute di dita. Constatate come il gioco abituava anche al saper comporre);
- **Venti: soldatini sull'attenti** (bisognava cadere in posizione di "attenti", cosa non facile);
- **Ventuno: soldatini di piombo**(il gioco si faceva molto difficile, in quanto dopo il salto ognuno doveva rimanere immobile, conservando la stessa perfetta posizione in cui era caduto dall'altra parte, finché non saltavano tutti gli altri; naturalmente ci si preoccupava che i più abili saltassero per primi, andando ad assumere, con salti trasversali, le proprie posizioni negli angoli più lontani e dando così la possibilità ai più deboli di fruire di spazi più vicini e più comodi, in prossimità di "chi stava sotto". Quando nessuno sbagliava, il gioco, con quest'ultimo numero, si chiudeva con un quadro bellissimo: ogni partecipante era raccolto in un particolare atteggiamento statico, che ricordava tanto i quadri misterici dei Riti Settennali che a Guardia si fanno in onore dell’Assunta.

Di
 Silvio Falato
 Vesuvioweb
 2018

