

Silvio Falato

# I Giochi di una volta

## “Zə’ Pìllə e Zə’ Pòllə”

Aniello LAURELLA - 2018 - ©

Vesuvioweb  
2018



## I Giochi di una volta:

### “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 Apellete 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:

*Anga Nicola, si bbèlla e si bbòna,  
si bbèlla e maritata,  
qwànte kòrna tjèni in kapo?*

Anga Nicola, sei bella e sei avvenente,  
sei bella e maritata,  
Quante corna tieni in testa?

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

*E si cinko avisse ditto,  
a kavàllo fùsse skritto;  
a kavàlle de ‘na kràpa;  
qwànta kòrna tjène ‘nkàpe?*

E se cinque avessi detto,  
a cavallo saresti ascritto;  
a cavallo di una capra;  
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 kaprònè**”.

Noi ragazzi di Guardia Sanframondi (BN) del Novecento, invece, l’abbiamo praticato sempre col nome di “**Zà’ Pilla e Zà’ 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’aferesi, perde la vocale iniziale e diventa \***Pèllete**, poi, per caduta della sillaba finale, abbiamo \***Pèlle**, 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**”, “**Zà Pilla**”. Lo stesso processo è avvenuto in “**Zà’ 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.

Di

Silvio Falato

Vesuvioweb  
2018

---

1 Il “**tocco**” era il mezzo più praticato per scegliere ruoli e turni in tutti i giochi di una volta: i partecipanti tutti si disponevano in cerchio e, a un segnale del capogruppo, lanciavano avanti la mano, aprendo a volontà un certo numero di dita. Si sommavano tutte e poi si effettuava la conta, “**toccando**” per ogni numero un concorrente: l’ultimo “**toccato**” (o contatto) sarebbe stato il prescelto. E’ evidente che “**tocco**” (guardiese “**twòkke**”) deriva dal verbo “**toccare**”.



Aniolo LANGELA-218-8