

**Rə ‘Mmàštəcə - Rə Qwarrwòccələ - San Gjwòrgə  
Giochi Femminili**



C. Boccia

**Silvio Falato**

## Rə ‘Mmàštəcə

Stavolta descriveremo “*rə mmàštəcə*”, un gioco di gruppo, praticato sulle strade periferiche del paese, soprattutto quando cominciarono ad essere asfaltate. Prende il nome da un piccolo parallelepipedo di mattone o di pietra, non più largo di 5 centimetri e non più alto di 8. Rappresenta esso il fulcro del gioco, prima di tutto perché è su di esso che vanno depositate le puntate del gioco, siano esse figurine, per i più piccoli, o monete, per i più grandi.

Si delinea prima di tutto il campo di gioco, scelto su strada asfaltata, perché su di essa possono facilmente scivolare le “*zecche*”, piastre di terracotta derivanti da residui di mattoni, perfettamente squadrate e aventi il lato di una decina di centimetri.

Si stabiliscono nel campo due punti fondamentali: quello di lancio, da cui ciascun giocatore lancerà la propria “*zecca*” e quella del bersaglio, posta a una decina di metri di distanza, in cui, in una circonferenza, sarà piazzato, ben visibile, “*rə mmàštəcə*”. Si provvede subito a depositare su di esso le puntate versate: tre o quattro figurine, a testa, oppure una o due monetine. Si effettua poi il solito “*tacco*”, per stabilire i turni del lancio.

Il prescelto dalla sorte lancia per primo la sua “*zecca*”, cercando di colpire il “*‘mmàštəcə*”; sua preoccupazione è comunque anche quella di calibrare bene la forza, perché deve cercare di far fermare la propria “*zecca*” il più vicino possibile al “*‘mmàštəcə*”. Se il giocatore riesce a colpire il “*‘mmàštəcə*” e a far cadere a terra le figurine o le monetine, quelle di esse che si verranno a trovare più vicine alla sua “*zecca*” che al “*‘mmàštəcə*” saranno da lui vinte, quelle che nel cadere resteranno più vicine al “*‘mmàštəcə*” resteranno in gioco e diventeranno oggetto di mira degli altri giocatori.

Le “*zecche*” lanciate dovranno rimanere sempre nel posto di fine traiettoria, perché può avvenire che i giocatori successivi o facciano cadere loro il “*‘mmàštəcə*” o investano le monetine o le figurine già cadute e le trascinino in un punto che è più vicino a qualche “*zecca*” lanciata che al “*‘mmàštəcə*”, diventando così di proprietà del giocatore a cui appartiene la “*zecca*”.

La partita si chiude quando saranno conquistate tutte le poste.

## Rə Qwarrwòccələ

Il “carroccio” o gioco delle noci

Memori di un antico e istruttivo proverbio:

“ *Nzànta Kròcə, la pértəka a la nòcə*”.

Il giorno della Esaltazione della Santa Croce (14 Sett) la pertica al noce. obbedendo al quale, abbiamo, prima della vendemmia, bacchiato le noci, parliamo del gioco delle noci, famoso in tutte le aree linguistiche, tanto che lo descrivono anche antichi poeti e scrittori latini.

Da noi tale gioco è chiamato “*Re qwarrwòccele*”, in quanto, come vedremo, le noci vengono disposte a mucchietti; ogni mucchietto è costituito da tre noci accostate l’una all’altra e sormontate da una quarta, sì da formare un “castelletto”, che ricorda in miniatura il *Carroccio*, il mitico emblema di guerra che trasportava gli stendardi dei Comuni italiani in lotta contro l’Impero.

Al gioco potevano partecipare 2 o più persone e ognuno doveva mettere a disposizione un determinato numero di noci: Si delineava prima di tutto il campo con un quadrato, avente il lato di 60-70 centimetri.

Veniva esso diviso in quattro parti uguali, dette finestre, due sopra e due sotto e al centro di ogni finestra si piazzava un castelletto. Ogni castelletto era circondato da una linea di quattro noci, che facevano da mura di difesa. Sistemati castelletti e mura, si tirava il solito “tocco”, che stabiliva i turni di lancio, e a dieci passi dal campo si tracciava la linea da cui bisognava effettuare il lancio.

Come certamente avete capito, si trattava di lanciare una noce, detta “*re pàlle*”, (una forma maschile di “palla”), verso castelletti e mura e cercare di colpirli. Le noci delle mura, spostate dal “pallo”, diventavano immediatamente proprietà del lanciatore; alla stessa maniera ci si impossessava delle noci del castelletto se si riusciva a centrarlo in pieno e a smontarlo, facendo cadere a terra la quarta noce che sormontava il mucchietto.

Segreto dei giocatori esperti era quello di sapersi scegliere a dovere la noce che doveva fare da “pallo”: doveva essere una noce “*pontica*”, cioè dalla scorza molto dura e resistente (il latino “*ponticus*” significa aspro, forte, proveniente dal Ponto, cioè dall’Oriente, quindi dai paesi esotici); ma oltre a essere dura doveva esser molto piena, consistente e soda all’interno, in maniera tale che, durante il lancio, tenesse la strada, non saltellasse da una parte o dall’altra e obbedisse alla traiettoria del tiro.

Gli esperti giocatori del mio nucleo familiare riuscivano ogni anno con tale gioco a fare una buona provvista di noci, che consumavamo poi durante le Feste di Natale.

## San Gjwòrgə

Oggi descriveremo *Sàn Gjwòrgə*, un gioco di gruppo molto bello e movimentato, che richiede tanta destrezza, soprattutto dal punto di vista fisico; basta dire che in alcuni paesi della nostra provincia viene chiamato “*Zòmpa kavàllə*”.

Partecipano al gioco due squadre, che chiameremo *A* e *B*: ognuna è costituita dallo stesso numero di elementi, che vanno da tre a sette o otto, e viene formata col solito “*tocco*”. Sempre con il “*tocco*” si sceglie un arbitro, che viene chiamato “*màmma*”, a cui si aggiunge un aiutante, qualora il numero dei ragazzi rimanenti è dispari; come si vede, non si esclude mai nessuno a priori e tutti sono bene accettati nel gruppo.

Prima di tutto si sistema la “*màmma*”, scegliendo un’area spaziosa a ridosso di un muro, presso il quale si appoggia e da cui può tenere sotto controllo tutta la situazione. Sempre con il “*tocco*” si stabilisce quale squadra va “sotto” e quale va “sopra”. Gli sfortunati, quelli della squadra *B*, chinati con il corpo ad angolo retto, si allineeranno, l’uno dietro l’altro, al capitano che è sorretto dalla “*màmma*”. Formeranno così una vera e propria catena umana in cui la fantasia dei ragazzi ha visto sempre la forma di un drago; per questo motivo il gioco prende il nome di “San Giorgio”, il mitico eroe uccisore del drago.

Quando la “*màmma*” ha constatato che i componenti della squadra *B* si sono disposti in maniera ordinata, dà inizio al gioco, invitando gli amici della squadra *A* ad effettuare il primo salto. Di solito si dà la precedenza ai più capaci, quelli che, effettuano il loro salto con una rincorsa così poderosa che, poggiando le mani sul dorso dell’ultimo avversario piegato, riescono ad avanzare e a portarsi sul primo avversario piegato, addirittura in prossimità del giudice di gara; in questa maniera si lascerà molto spazio libero ai compagni che salteranno dopo. Spesso capita che qualcuno o sbaglia il salto o, essendo fisicamente limitato, rimane bloccato all’inizio del serpentone; ma la sua defaillance può essere compensata dai rimanenti più agili, che addirittura trovano posto sorvolando sul compagno impacciato. Quando tutti hanno trovato la loro sistemazione sui gropponi dei compagni, i componenti della squadra *B*, che sta sotto, cercano di resistere nella sopportazione del peso, nella speranza che qualcuno perda l’equilibrio e finisca con i piedi a terra (la qual cosa porterebbe alla vittoria e a continuare il gioco, andando questa volta sopra); ma poi non ce la fanno più a reggere il peso e, rassegnati alla sconfitta, gridano. “*San Gjwòrgə!*”. Al che i componenti della squadra *A*, che sta sopra, rispondono: “*‘Mpìla l’wòrgə!*” e smontano da cavallo per ripetere la manche, sempre andando sopra.

L’espressione “*‘Mpìla l’wòrgə!*” vale “infilare l’orgia”, perché di solito quelli che stanno sotto, giunti allo stremo della resistenza, non ce la fanno più e si piegano sulle ginocchia, trascinandosi rotoloni quelli che stanno sopra, come in una vera e propria orgia.

## Giochi Femminili

L'ultimo spazio della nostra rubrica *"I Giochi di una volta"* lo riserviamo ai giochi femminili.

Erano essi purtroppo condizionati da una cultura maschilista, che non si accontentava di interessare solo il mondo degli adulti, ma investiva pienamente anche il mondo dei bambini e degli adolescenti; inoltre vigeva una separazione netta tra ambiente maschile e ambiente femminile ed erano veramente rari i momenti in cui gli esponenti dei due sessi potessero giocare insieme.

Di solito le bambine si trattenevano in recite lunghissime in cui con le compagne rivestivano il ruolo di comari o di membri della stessa famiglia, soprattutto sorelle, mamme e figlie. Tali recite, sicuramente insegnate e imposte dagli adulti, educavano per lo più al ruolo di spose responsabili e integerrime, di madri affettuose, di figlie rispettose e affezionate. C'erano comunque anche per loro i giochi cosiddetti edonistici, che dovevano esclusivamente tendere a divertire. Erano molto spesso legati al gioco della palla, e famoso era il cosiddetto *"Muovermi"*:

La ragazza lanciava la palla contro il muro e poi la parava con le mani, mimando col corpo gli atteggiamenti fissati nella seguente cantilena: *"Muovermi, senza muovermi, senza ridere, con un piede, con una mano, ad "a sbattere", zig zag, violino, un bacino, tocco veste, me la ritocco, cuore, angioletto, del Signore"*.

C'erano poi i girotondi, in cui era ammessa la presenza di qualche maschietto, solo però se era piccolissimo, e anche questi si svolgevano come recite vere e proprie. Ricordiamo *"Giro, girotondo, cavallo "merotondo", centocinquanta, la gallina canta, canta sola sola, Giuseppe"*(il nome del bambino che mettevano al centro) *va a scuola, non sempre va benino, e Giuseppe è un birichino"*.

Ma il gioco più amato nel nostro rione era *"Regina Reginella"*:

Si delimitava il solito campo o tana, detto in questa occasione "castello", come quello che abbiamo descritto in "Papà Gerolamo" e tramite il famoso "tocco" si stabiliva chi dovesse svolgere il ruolo di regina. Dopo che questa aveva preso possesso del castello, a turno, sempre stabilito dal "tocco", le compagne, fissata una linea di partenza esterna al "castello", una alla volta cominciavano a chiedere: *"Regina Reginella, per venire al tuo castello quanti passi mi vuoi dar?"* E la Regina rispondeva con un numero di passi, che potevano essere, però, o di formica, quindi piccolissimi (scarpa accanto a scarpa) o di altro animale più grande e quindi più lunghi o addirittura di leone, che con un balzo si avvicinava il più possibile al castello.

In questa maniera dalla linea di partenza si avvicinavano gradatamente al "maniero". La prima che riusciva ad entrare in esso diventava nuova Regina e sostituiva la vecchia. Il gioco continuava per ore finché non si era interrotti dalla voce di richiamo di qualche mamma.