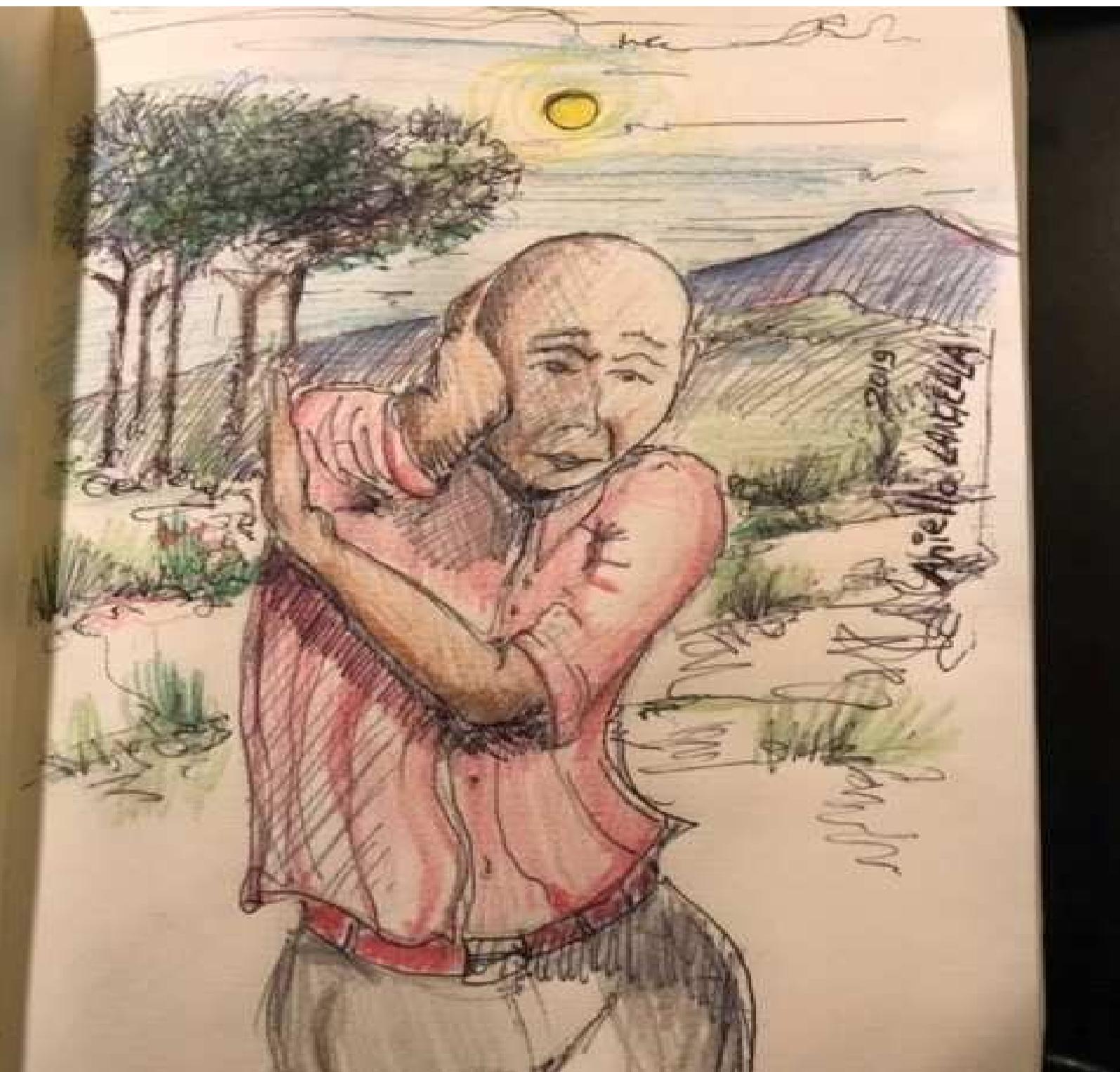


**“Rə Pàkkərə”**  
**“I Quattro Cantoni”      “Papà Ggèlòrmə”**



**Silvio Falato**

## “Rə Pàkkərə” = Lo Schiaffo

Un altro gioco, frequente nel mese di Febbraio, perché facilmente praticabile al chiuso, era quello dello "schiaffo", in dialetto "rə pàkkərə".

Nel gruppetto, che di solito era costituito di sette o otto elementi, mediante il famoso "tocco", si sceglieva chi doveva andare sotto. Lo sfortunato si piazzava al centro del gruppo, infilava la mano destra sotto l'ascella sinistra, esponendo chiaramente il palmo, e con la mano sinistra, messa di lato sul viso reclinato a destra, impediva la visuale su tutto il lato destro. Da qui uno del gruppo assestava un forte schiaffo sul palmo della mano esposta, e ogni giocatore, componente del gruppo, poi, col dito alzato, fingeva, davanti allo schiaffeggiato che si era girato, di essere stato lui l'autore dello schiaffo.

Il povero malcapitato restava quasi sempre disorientato dalle insistenze dei compagni, ma qualche volta riusciva a indovinare chi era stato ad assestare il sonoro schiaffo, e costui doveva prendere il suo posto.

Il gioco descritto, come tutti quelli che vedremo appresso, aveva una durata illimitata. Spesso veniva interrotto o perché, essendo qualcuno venuto meno a qualche regola, si passava al litigio e si scompigliava così la combriccola o perché si era scacciati in malo modo da qualcuno degli inquilini del palazzo, stanco dell'eccessivo frastuono creato o perché immediatamente sospeso dal lontano grido di qualche mamma, che ci chiamava al nido. E allora non si poteva indugiare e non c'erano scuse. Occorreva tralasciare ogni attività e correre subito a casa, altrimenti saremmo stati accolti con la mazza della scopa.

## Il mese di Febbraio e il Gioco de’ “I Quattro Cantoni”

Siamo ancora nel pieno dell’inverno, quindi anche nelle giornate serene le temperature basse consigliano di starsene al coperto, nei portoni dei grandi palazzi. Qui c’era sempre la possibilità di ricavarci uno spazio regolare, simile al quadrato o al rettangolo di una normale stanza, e in questo spazio si organizzava il gioco dei “Quattro Cantoni”. Il termine “Cantone”, accrescitivo del latino “canthus” = punta, parte, porzione, vale qui “angolo”; quindi il gioco prende il nome dai quattro angoli, simili a quelli che in una stanza racchiudono la superficie della sua forma quadrata o rettangolare.

I ragazzi partecipanti al gioco di solito sono 5: quattro di essi occupano ciascuno un angolo dello spazio, il quinto, designato dalla sorte mediante il solito “tocco”, si piazzerà al centro della superficie. A suo piacimento, ciascuna delle due coppie che occupano gli angoli, a un cenno convenuto, potrà scambiarsi il posto, correndo molto velocemente lungo la diagonale o uno dei quattro lati della stanza. Nel frattempo il quinto ragazzo che sta al centro potrà, se avrà l’intuito di prevedere lo scambio e nello stesso tempo la velocità necessaria, giocare di anticipo sull’uno o sull’altro concorrente che si sta spostando, ed andare ad occupare il posto rimasto momentaneamente vuoto. Chi in ultimo si troverà senza posto, perché tutti occupati, finirà in quello centrale.

Come si vede, ci vuole molta abilità e prontezza di riflessi, e in verità ce la mettevamo tutta per stare il più possibile lontani dal posto centrale: era questo il posto della vergogna e alla fine di ogni tappa del gioco era sempre oggetto di scherno con la seguente cantilena:

*Ciammareqwòne, cjammarreqwòne,  
kòme se mùsce e qwaqwaccjòne!*

*Lumacone lumacone,  
come sei lento e zoticone!*

## “Papà Ggəlòrmə” = Papà Gerolamo

“Papà Ggəlòrmə” = “Papà Gerolamo”, è un gioco di gruppo, molto movimentato, che di solito si faceva all’aperto nelle giornate serene del mese di Marzo.

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, mentre, 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.

La tana apparteneva solo al papà e a quelli, che, come vedremo, diventeranno suoi figli ed 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*”. 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 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 Ggəlormə ku rə primə figljə*” o addirittura “*Escə rə primə figljə də papà Ggəlòrmə*”. In ogni caso padre e figlio dovevano stare attenti a “toccare”, a fare prigionieri, sempre tenendo un piede sollevato; se uno dei due, per un accidente qualsiasi non lo faceva, entrambi diventavano bersaglio di percosse fino a che non si rifugiavano nella tana.

Le uscite si moltiplicavano e facilmente si facevano nuovi prigionieri. Il papà dava ordini di uscita ora solo per lui, ora con l’uno, l’altro o più figli; ma spesso preferiva sguinzagliare tutta la prole e allora gridava: “*Escə papà Ggəlòrmə ku tùtta la Sàkra Famìglja*” 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.