





GIACOMO REALE

# COME SI GIOCAVA UNA VOLTA

DAI RICORDI PROPRI E DI NONNA GIOVANNA



aracne



ISBN  
979-12-5994-325-5

PRIMA EDIZIONE  
ROMA 3 AGOSTO 2021

Autunno 2012  
Ai nipotini Morgana, Laura  
Giacomo, Livia  
Sofia e Flavia

*I genitori sapranno spiegare  
come giocavano i vostri nonni.  
Piacerà anche a voi !*

Estate 2021  
Ai futuri pronipoti  
figli di quei nipotini



	Pag.
I <i>giuochi</i> non erano mica uno scherzo	9
Le forme dei giochi	13
Le 125 maniere di giocare	30
Appendice A)	205
Appendice B)	241
Indice	253

*L'autore sarà grato a coloro che volessero segnalare errori e, soprattutto, a coloro che avessero nei ricordi altri giochi non compresi in questa rassegna e che potrebbero essere inseriti in una eventuale ristampa.*

*Contattarmi all'indirizzo [giacomosenior@hotmail.it](mailto:giacomosenior@hotmail.it)*





## I *giuochi* non erano mica uno scherzo

Si osserva spesso che i bisogni “primari” della specie umana sono mangiare, bere, dormire, vestirsi, ripararsi. Bisogni corporali, dunque, o fisiologici, talmente evidenti che ribadirli potrebbe sembrare addirittura fuori luogo, e ripeterli una banalità. Eppure, accanto ad essi, se ne trovano anche altri, non corporali, ma – come amano ripetere gli psicologi – “secondari”, perché il loro mancato soddisfacimento non metterebbe comunque a repentaglio la propria esistenza. Tra questi ne vengono nominati parecchi, da quelli relativi alla sfera della “sicurezza” e della “protezione” a quelli connessi all’“affetto” e all’“appartenenza”, fino al “riconoscimento sociale” e all’“autorealizzazione”, ordinati in una sequenza a piramide che, sia pure con diverse varianti, è oggi piuttosto nota.

E però... c’è un però. Assai di rado, occorre constatarlo, tra i bisogni cosiddetti “secondari” vengono inclusi quelli relativi al gioco e al divertimento o, come pure si dice, alla dimensione ludica; e ciò malgrado il fatto che quest’ultima sia una delle poche che coinvolga tanto la sfera corporale, fisica, quanto quella psicologica, e si possa concretizzare sia (il più spesso) a livello collettivo, interindividuale, sia (più di rado, ma in modo comunque significativo) a livello personale. E nonostante la facile constatazione che chi, per ipotesi, non giocasse o non si divertisse mai, andrebbe certo incontro a gravi difficoltà e disturbi, che potrebbero perfino, oltre un certo limite, metterne a rischio l’esistenza.

E allora? Come mai questa “dimenticanza” (chiamiamola così) nell’inserire gioco e divertimento fra i bisogni essenziali (non ho intenzionalmente usato l’aggettivo “primari”) della specie umana? Non essendo uno psicologo, non posso ovviamente fornire risposte, se non constatare che il gioco è talvolta incluso nella più ampia dimensione dei rapporti sociali e interpersonali, o fra quei bisogni che “migliorano la qualità della vita” (come, ad esempio, leggere un libro o andare al cinema). Osservo però che, a livello socio-antropologico – forse più abituato prendere in considerazione le culture “altre” o, per meglio dire, le “società tradizionali” –, la consapevolezza dell’assoluta rilevanza della dimensione ludica è stata sempre ben chiara, come del resto lo era, e a volte è ancora, all’interno di quelle stesse società o culture, ciascuna delle quali

aveva elaborato modalità di gioco e divertimento collettivo non di rado assai complesse, al punto che in diversi casi distinguerle con precisione da attività riguardanti la sfera magico-rituale o anche religiosa potrebbe rivelarsi assai arduo.

Tutto questo per sottolineare che i giochi che troviamo in quest'ennesima fatica di Giacomo Reale non sono soltanto “giuochi” (l'autore nota giustamente come nella lingua d'anteguerra la variante col dittongo fosse più diffusa di oggi, quasi ad indicare un'altra entità) o “trastulli per bambini” o “fanciulli”, come si diceva bonariamente un tempo, magari con un tocco di compiaciuto paternalismo, ma momenti fondanti della socializzazione e quindi della concreta esperienza di vita di ogni individuo fino a pochi decenni fa, non a caso oggi – nella fase in cui la società tecnologica ha messo a disposizione di chiunque infinite possibilità di svago in qualsiasi momento e luogo – rimpianti nostalgicamente nel momento stesso in cui vengono rievocati e rivissuti nel passaggio dalla memoria alla carta (meglio, allo schermo del computer). Del resto, anche chi scrive, membro di una generazione nata già con il televisore in casa, ma per la quale questo era ancora poco più di un diversivo (la “TV dei ragazzi”, rigorosamente in bianco e nero, durava infatti appena un'ora, nel tardo pomeriggio, quando si presumeva che i compiti fossero già stati finiti), ne conserva un ricordo nitido e preciso, avendone praticati parecchi, nelle lunghe, infinite estati trascorse nei paesi d'origine dei genitori, in Campania, tra la costiera amalfitana e la Terra di Lavoro, dove i cortili delle vecchie case o le ripide scalinate (libere dalle macchine, e quindi sicure) erano gli unici “parchi gioco” disponibili.

In diversi casi, il “giuoco” era impossibile senza essersi prima procurati un'adeguata attrezzatura, oppure coincideva con il giocattolo stesso, che veniva costruito sul posto. Era questo il caso della *carruzzèllə* (come veniva chiamata a Ravello) o del *carruóccələ* (come lo chiamavano ad Afragola), la *carrozza* di Reale, cioè un veicolo di legno, una sorta di “slitta mediterranea” «che scorreva su 4 ruote, che normalmente consistevano in vecchi e molto ambìti cuscinetti a sfere, reperiti presso le officine meccaniche», e che «nelle discese poteva raggiungere anche notevole velocità, pericolose sia per chi era a bordo che per qualche malcapitato passante». Una volta, a Ravello, preso proprio dal brivido della velocità (le poche discese senza scalini erano le

“piste” migliori e più ambite), stavo per finire tra le zampe di un mulo che sopraggiungeva in salita, mentre un'altra – avendo perso il controllo del veicolo – per poco non mi sono andato a schiantare sul legno della pergola di un vigneto sottostante. Ma il brivido, a distanza di anni, resta sempre quello...

E, a questo punto, i ricordi si affollano leggendo le pagine che Reale ha dedicato ad altri giuochi/giocattoli (nella sezione *Giocare fabbricando*), ricordandoli spesso con il loro nome locale, dialettale (da non trascurare l'appendice sull'“ortografia del dialetto”, che delinea un modo preciso, e al tempo stesso leggibile, per trascriverlo), come la *cerbottana* (la nostra generazione, successiva, usava già le vecchie penne a sfera, come le Bic, non più utilizzabili e quindi svuotate), o, nella sezione *Giochi di movimento, rubabandiera*, o ancora, nella sezione *Giochi statici* – quelli che si facevano in casa, quando pioveva o faceva più freddo –, la sempreverde *battaglia navale*. Ce ne sono anche altri, in verità, che non ho ritrovato, come *acchiappafièrrə*, una variante di *acchiapparella* in cui chi scappava poteva salvarsi toccando o afferrando un qualsiasi oggetto di ferro o metallo, o *settə prètə* ‘sette pietre’, gioco a squadre in cui vinceva quella che riusciva a mettere su una pila di sette pietre o sassolini prima che l'altra la centrasse, demolendola, con un colpo di palla. Altri ancora li ho praticati poco – come la *nizza*, il cui nome ha in Italia un'infinità di varianti, accanto a quella “ufficiale” *lippa*, non sempre chiare sul piano etimologico (come *ju źzirè* all'Aquila, *mazziccózzə* a Monticchio, a soli cinque chilometri più a Est, o *mazz e ppivəzə* nel Napoletano) – oppure erano quelli in cui non riuscivo granché, come lo *strümmələ* (anche a Lirinia il nome era questo, di remota origine greca), cioè la trottola tradizionale di legno tornito, con un perno di ferro, che veniva fatta girare dopo averla lanciata srotolando abilmente lo spago in cui era stata avvolta. Non mancano, infine, i giochi dei più “piccini” (anche questo un termine ormai desueto: *Gigino gidgetto*, *La mano di papà*, *Un due, tre stella...*), né classici come *Mosca cieca* o *Lo schiaffo del soldato*, e neppure i giochi dei “grandi” (che in verità, allora, ma anche oggi, mi piacevano poco, come le carte o la *passatella*). Le godibili illustrazioni del libro aiuteranno a farsi un'idea precisa del gioco e delle sue modalità o “regole”.

Il punto cruciale, comunque, sta nel fatto che, attraverso i “giuochi”, «*i bambini, poi i ragazzi [...] venivano in contatto con la natura imparando a conoscerla, ed entravano in relazione con gli altri ragazzi, imparando le regole del viver sociale ovvero, da un lato a vincere la propria timidezza, e dall’altro che la propria libertà finisce dove comincia quella degli altri*». E questo perché «*la strada, come pure i campi, i boschi e qualunque altro luogo, erano sostanzialmente sicuri, essendo l’istinto di conservazione col quale si nasce adeguato alle situazioni che avrebbero potuto presentarsi*».

Vecchi ricordi, si dirà, di un mondo che non potrà ritornare, visto che i giochi di strada sono moribondi a causa del traffico, che campi e boschi sono oramai (ritenuti) insicuri, o pericolosi, e che anche gli altri passatempi, inclusi quelli domestici, non godono certo di buona salute, dovendo fronteggiare l’agguerritissima concorrenza di giochi elettronici, consolle, smartphone ecc. Vero, ma solo fino a un certo punto: la situazione attuale, infatti – e Reale lo sottolinea con forza – è soprattutto figlia di abitudini, mode e manie recenti, piccole e grandi, come ad esempio, quella di lasciare «*i bambini parcheggiati davanti al televisore*», oppure l’ossessione di riempire ogni attimo della loro vita «con delle attività, perché altrimenti si annoiano. Ebbene, più o meno consapevolmente, con questa condotta violano un diritto basilare dei bambini: *il diritto di annoiarsi*»!

Parole che ci sentiamo di sottoscrivere *in toto*. Ecco perché, in fondo, questo bel volume ha per destinatari non solo i bambini e i ragazzi di oggi – che potranno fare un’infinità di scoperte, ma pure ritrovare qualche vecchia conoscenza –, quanto, soprattutto, i loro genitori: e non soltanto per aiutarli a ricordare, bensì per capire quanto questo vero e proprio patrimonio culturale, “intangibile” (i “giuochi”) e “tangibile” (i giocattoli), sarebbe utile per restituire alla quotidianità di tutti quel “respiro” e quella serenità che certo non piovono dal cielo, ma che vanno costruiti con pazienza, giorno per giorno. Magari tra una battaglia navale e una... cerbottana.

*Francesco Avolio  
Docente di Linguistica italiana,  
Università dell’Aquila*

## LE FORME DEI GIOCHI

L'incontro tra antropologia culturale, storia delle tradizioni popolari e *forme e modi del gioco* ha una lunga storia. Si potrebbe addirittura dire che sia proprio l'antropologia tra le discipline accademiche a riservare una particolare attenzione a questa speciale forma di codifica culturale delle società superando l'interesse d'occasione portato dalla storia e dalla filosofia, ad esempio, e successivamente dalla semiotica e dalla linguistica. L'interesse antropologico per la dimensione ludica affonda le sue radici nell'evoluzionismo ottocentesco come campo su cui esercitare il proprio sforzo ermeneutico per scoprire regole, modi della trasmissione dei saperi e dei codici, significati sociali e persino politici annidati nelle diverse codifiche del *ludus*, simboli e persino forme del sacro in cui andare a indagare gli antichi costumi, le forme del pensiero, le cosmogonie e rappresentazioni del mondo, le istituzioni dei diversi gruppi culturali e sociali (De Sanctis Ricciardone, 1994).

In quell'approccio evoluzionistico le diverse forme del gioco venivano considerate sopravvivenze di attività più ufficiali, palestra e forma di inculturazione che corrispondevano alle diverse fasi della 'storia evolutiva' dell'umanità secondo la quale le società e le culture sono impilate secondo una scala gerarchica che andrebbe dal più 'primitivo' al più 'evoluto'. A questo impianto evoluzionista, subentra da un lato un'attenzione più storiografica alle diverse codifiche delle forme di gioco, così come la fondamentale riflessione di Huizinga secondo la quale la cultura nasce essa stessa come gioco, facendo dunque dell'analisi dei giochi una forma trasversale dell'analisi culturali, dato che ogni società e gruppo presenta inevitabilmente forme più o meno simili di giochi e forme dell'espressione e della competizione ludica (Macaloon 1989).

Alla comparazione tra forme diverse delle forme e dell'origine dei giochi, subentra dunque da un lato l'analisi storica e dall'altro quella strutturalista orientata ad analizzare varianti e costanti dei giochi, interrogandosi sulla genesi di alcuni giochi universali e sulle ragioni delle loro specifiche varianti locali, altrettanto dense di significato.

È solo con Huizinga, uno dei grandi teorici del gioco, che a quest'ultimo viene riconosciuta, per la prima volta, la funzione di

operatore decisivo di ogni cultura e addirittura se ne afferma la preminenza persino rispetto la categoria di sacro. La cultura sorge in forma ludica (Huizinga, 1938). Analizzare i giochi, così come si presentano in una determinata società, significò allora raccontare la storia da un osservatorio particolare: quello dell'universo ludico, appunto. Se prima il gioco era considerato solo uno dei tanti tratti culturali, bisognerà attendere Huizinga per assistere ad un mutamento di approccio e metodologia di analisi e all'affermazione della tendenza ad analizzare un determinato periodo a partire dall'individuazione del modo di giocare, considerato, appunto, indicativo e rappresentativo degli elementi caratterizzanti di una data società.

Anche gli studiosi di tradizioni popolari italiane si dedicarono sin dall'inizio ufficiale della disciplina riflettendo – come ad esempio fece Pitré – su possibili posizioni intermedie tra teoria monogenetica e poligenetica dei giochi, ma anche sulle varianti regionali degli stessi, nelle loro diverse forme e significati.

L'antropologia funzionalista di Malinowski e la scuola struttural-funzionalista di Radcliffe- Brown si occuparono ugualmente della funzione che i giochi rivestivano nelle diverse società e gruppi umani, le interrelazioni con gli altri codici condivisi e la primaria, radicale distinzione dal lavoro, dalle attività produttive, il suo costituirsi come polo alternativo di creatività e ristoro dalle fatiche, *leisure*, divertimento, ma non per questo irrilevante, anzi fondamentale nell'articolare pensieri e categorie del sociale e veicolare in forma ludica, per l'appunto, codici e regole da sedimentare.

Con Caillois l'analisi dei giochi raggiunge una delle forme più pregnanti. Ne analizza le diverse forme suddividendole, infatti, in quattro principali categorie, fornendo così per la prima volta un quadro esplicativo generale per tutti i tipi di giochi: *la competizione, la sorte, la maschera, la vertigine*.

Bateson svilupperà ulteriormente l'analisi delle dinamiche e delle influenze dei giochi nelle vite degli individui rilevando la capacità

ed efficacia performativa dei giochi anche nella società.

Questo interesse diffuso delle discipline demo-etno-antropologiche per i giochi mostra non solo il valore di questo specifico ambito di indagine per le attività creative e condivise sganciate da immediata produttività e ritorno economico (Lanternari 1973), ma al tempo stesso invita a una riflessione molto approfondita sull'importanza che queste forme di espressione delle culture locali rivestono per capire aspetti caratterizzanti delle stesse e delle forme di trasmissioni di saperi che le abitano.

È il caso di questo nuovo lavoro di Giacomo Reale dedicato ai giochi nell'area da lui eletta a oggetto accurato della propria indagine, quella di *Lirinia* cui ha già dedicato altri libri di storia del costume e memorie. È anche un omaggio, il suo, alla memoria dei nonni e ai loro insegnamenti e racconti, alle contaminazioni tra Lazio (il nonno) e Trentino (nonna) che gli ha permesso precocemente di comprendere che alcune forme e strutture di gioco tornavano a presentarsi anche in contesti regionali molto distanti.

La materia, estremamente ricca e come sempre restituita in modo sapido e vivace, con un uso ampio dei termini dialettali, è organizzata in rubriche che fanno riferimento alle forme e ambienti di gioco e alle diverse età: giochi di movimento, statici, di fabbricazione, giochi per i più piccoli e per i più grandi, giochi di adulti e una appendice dedicata alle moderne attualizzazioni, ai passaggi e a una certa nostalgia per gli antichi giochi di una volta che spesso attraversa gli scritti di Reale, pur così vivacemente attento alle forme del presente e alle innovazioni nelle tradizioni.

Ne emerge una galleria di scene di un tempo in cui sembra quasi di rivedere i ragazzini che giocano nella pioggia o che rincorrono i cerchietti, che si sfidano in infinite varianti di giochi competitivi, o che fanno volare aquiloni, che si arrampicano sugli alberi o giocano a 'scavallarsi': immagini, in alcuni casi, efficacemente restituite dai disegni di Paolo Spadot e altrettanto gradevolmente commentati dai bozzetti di Annamaria Catallo.

I giochi di cui Reale ci parla sono un insieme di attività perfettamente integrate nella natura e nello spazio abitato, esercitate

attraverso corpi in relazione intensa e dinamica tra loro e l'ambiente circostante. Ci appaiono così davvero una palestra di vita svolta nell'esercizio quotidiano, negli spazi aperti, nella sfida di alcuni limiti che è essa stessa insegnamento del limite per il futuro. La materia variegata di questo lavoro ci offre un bel ritratto di una vita prossima eppure, per molti versi lontana, in questi tempi di distanziamento, di relazioni attutite e protette, di menomata relazione agli spazi aperti e alla natura.

Si aggiunge così un tassello rilevante alla ricognizione che questo autore ha dedicato alla sua terra e al passato contadino e paesano che ha vissuto e che ha sentito raccontare: inestinguibile passione, la sua, per una narrazione del mondo di una volta che oltre a costituire di per sé un prezioso documento, ancor più incuriosisce, diverte e commuove.

*Letizia Bindi*  
*Docente di Antropologia e*  
*Storia delle tradizioni popolari*  
*all'Università degli Studi del Molise*  
24/04/2021

- BATESON G. 1956. *"This is Play"*. Josiah Macy Jr. Foundation. Ed. it. 1996. *Questo è un gioco*, Cortina, Milano
- CAILLOIS R. 1950. "Gioco e sacro", in *L'Homme et le Sacré*. Éditions Gallimard, Paris. Ed. It. 2001. *L'uomo e il sacro*. Bollati Boringhieri, Torino.
- CAILLOIS R. 1958. *I Giochi e gli Uomini, la Maschera e la Vertigine*. Ed. it. 1981, Bompiani, Milano.
- DE SANCTIS RICCIARDONE P. 1994. *Antropologia e gioco*. Liguori, Napoli.
- HUIZINGA J. 1938. *Homo Ludens*. Leida. Ed. it. 2002. Einaudi, Torino.
- LANTERNARI V. 1973. *Antropologia e imperialismo*. Einaudi, Torino.
- MACALOON J. J. 1989. *Gioco e competizione*. In Enciclopedia delle religioni, Jaca Books, Roma.



## “COME SI GIOCAVA”

In questo libro ho ritrovato un po' di me stessa bambina che giocava nel cortile dei nonni.

I giochi presentati sono tanti e descritti in maniera chiara. Mostrano come ci si divertiva con poco all'aria aperta e in casa e come, con pochissimi materiali, si creavano giochi che accomunavano grandi e piccini.

Ho provato nostalgia di tempi belli, un passo indietro nel tempo, amici d'infanzia, luoghi, risate e tanto divertimento.

Tra le pagine, in cui si susseguono istruzioni e regole di gioco, emerge un mondo semplice e schietto che, attraverso questo libro, va consegnato alle giovani generazioni affinché sia conosciuto, custodito e mai dimenticato.

*Antonella Sorrentino*  
*Docente di scuola primaria*

Questo libro ci ricorda che ai bambini per giocare bastano poche cose ma essenziali: gli amici, uno spazio (preferibilmente all'aperto) e la creatività,

Noi adulti dovremmo tenerlo a mente.

*Maurizia Di Fiore*  
*Docente di scuola primaria*

Alcuni giochi come, ad esempio,  
*La pioggia – Gli animali – Il bagno a fiume – Il bosco – Monellerie*  
non sono giochi per bambini, ma piuttosto costituiscono fonte di ispirazione per adolescenti maturi.

Le Appendici invece riguardano i genitori

*Morgana, sedicenne nipote*  
*dell'autore*



## PREMESSA

La presente monografia nasce come una costola di un'altra più impegnativa monografia intitolata "*Il mondo di paese nei tempi andati*".

Devo subito precisare cosa intendo per "*...tempi andati*": non il Medio Evo, ma il tempo al quale risalgono i miei ricordi, a decorrere dalla seconda metà degli anni '30 del secolo scorso.

Nell'ambito di quella monografia figuravano alcune note che richiamaivano i giochi dei bambini e dei ragazzi di allora.

Mi resi conto però che l'argomento era troppo ampio per poter essere racchiuso in un capitolo di un libro di memorie generali di quell'epoca e così, agli inizi della seconda decade degli anni 2000, nacque il presente lavoro.

Nel tempo esso è stato riveduto ed ampliato fino alla presente edizione, dedicata sia ai nipoti, ormai abbastanza cresciuti, che ai futuri pronipoti.

Ad essi mi piace augurare un mondo capace di trovare gioia e serenità nel praticare giochi antichi ma sempre validi per i cuccioli umani, che rimarranno sempre simili ai loro lontani progenitori a meno di fantascientifiche mutazioni.

Esso è una rassegna di giochi di allora, gran parte dei quali ho praticato personalmente, in particolare quei giochi accessibili soltanto a chi come me ha avuto la fortuna di vivere l'infanzia in campagna e l'adolescenza in paese, usufruendo di quelle condizioni ambientali precluse a chi abita in città.

A volte la descrizione è corredata da una illustrazione; gli autori dei disegni sono Annamaria Catallo e Paolo Spadot: i rispettivi nomi sono riportati sotto al titolo del gioco illustrato.

Il testo è stampato in caratteri grandi per facilitarne la lettura ai bambini.

Il nonno Giacomo

Giugno 2018

