

“La Pace”, casa di cura Giovanni e Luciana Arvedi

11 Maggio 2017, ore 10.30

“I giochi di una volta”

Ringrazio la Direzione, l'amico Donato Galli e le animatrici dell'attività culturale e ricreativa di questa struttura d'accoglienza, per avermi invitato ad esporre il frutto delle mie ricerche riguardanti i giochi di una volta.

Sull'attività ludica d'un tempo, ho scritto infatti tre libretti, dei quali due già pubblicati dalla casa editrice *Cremona oggi* di Mario Silla, mentre il terzo è ancora in attesa di essere dato alle stampe. Ho catalogato durante la ricerca circa 250 giochi e ne ho raccontati e pubblicati una novantina.

In questo lavoro, riguardante prevalentemente il recupero dei giochi in uso da parte dei bambini cremonesi d'un tempo, ho voluto sottolineare l'importanza della dimensione ludica nei momenti di relazione fra genitori e figli, fra nonni e nipoti, fra educatori e bambini, fra adulti e giovanissime menti in formazione, ed è stata attuata, tale ricerca, sulla scorta del riconoscimento proclamato dall'Unesco nel 2003, quando i giochi della tradizione furono riconosciuti e definiti “patrimonio immateriale dell'umanità”.

All'inizio di questo impegno, non poteva mancare il ricordo di quanto scrisse Luciano Dacquati, nel 1981, nella prefazione del libro *Pescheria Minüüda*: “Perché non proviamo tutti insieme a far rivivere parte di questo patrimonio ludico, che muore soltanto perché nessuno se ne ricorda più?”.

Ebbene, con mia moglie Rosella ci siamo dati l'obiettivo di prendere sul serio l'appello di Luciano e di far rivivere tale patrimonio, innanzitutto con i nostri cinque nipoti, ed inoltre ovunque fossimo stati chiamati. Il mese scorso ci siamo recati, ad esempio, presso la scuola d'infanzia di Grontardo ed abbiamo fatto giocare una sessantina di bambini. E colà vi ritorneremo, molto attesi, proprio domani mattina, venerdì 12 maggio.

Anche nel passato ci siamo proposti come animatori ludici in vari luoghi: all'oratorio di Pozzaglio, ad esempio, o nelle scuole elementari di san Daniele Po e nel complesso didattico infra-comunale di Brazzuoli, senza parlare della nostra partecipazione, per due anni consecutivi al *Tocati* di Verona, la fiera internazionale dei giochi di strada, dove, in Piazza Pescheria, con Ornella Righelli, Walter Benzoni ed alcuni animatori provenienti da varie parti del Belpaese, abbiamo fatto giocare centinaia di bambini con i giochi della tradizione popolare italiana.

Adesso però è il momento di entrare nel vivo del discorso, portando l'attenzione soprattutto sulla funzione educativa dei giochi che andrò ad esporre.

Va subito ricordata quella sorta di gioco della memoria e di abilità espressiva che anticipa, con un preciso rituale, qualsiasi attività ludica all'aperto, che consiste nella recitazione di una *tiritera* o *conta* per andare a determinare chi deve iniziare le sequenze del gioco medesimo, oppure, in chiave negativa, chi deve "andare o stare sotto", ossia chi deve interpretare il ruolo più critico ed indesiderato del gioco medesimo, come, ad esempio, dover rincorrere gli altri nella *tégna*, divertimento chiamato anche *ciàpa e scàpa*; o nel gioco di 'rialzo' definito pure 'terra e sole', dove ci si deve rapidamente spostare sui punti rialzati per non essere presi.

Stessa cosa dicasi per il gioco di *cucìna*, uno svago nel quale ci si deve rapidamente accucciare per non essere toccati da chi "è sotto". Stessa dinamica è riferibile al gioco del "nascondino", nel quale si devono andare a cercare e scoprire gli altri giocatori nascosti, svago chiamato in cremonese urbano *scóonda-léegor*, e ad Olmeneta, paese d'origine di mia moglie, *cùta*, o *chìta* ad Annicco, paese della mia infanzia, o *cucco* a Sant'Agata Bolognese, il paese dei miei genitori, dove ero ospite, da bambino, di nonna Giuseppina durante le vacanze estive.

Vediamo allora alcune di queste conte, poste come un rito d'investitura all'inizio dei giochi all'aperto, come fossero esse gli arbitri del destino, in una situazione di trepidante attesa.

La conta veniva recitata, per lo più, senza la presenza degli adulti. E veniva ad evidenziare subito chi fosse il capo del gruppo di bambini che si apprestavano a giocare, ossia chi avesse la supremazia nel prendere in mano la situazione, ottenendo il consenso sia per la *conta* da usare, indicandola prima e pronunciandola poi, e sia nella scelta del gioco da animare.

Vediamo, allora, la prima fra queste formule d'incanto che ho selezionato per la giornata di oggi.

PÍIR, PÙM, PÈERSECH

Piir, pùm, pèersech,

la bel'öa dùulsa,

cìinch ghèi l'ùunsa,

chi la vóol cumprà?

Mé sò de Bèerghem

e té te sèet de Cùm,

a mé me piàas i pèersech,

a té te piàas i pùm.

Pùm!

Chi veniva toccato al suono del “*pùm*”, ‘stava sotto’ od era il primo ad iniziare, ad esempio, a buttare il sasso o *la ciàpa* nel rettangolo disegnato in terra o sull’aia del gioco del mondo o ‘settimana’, o *loune* (luna) come lo chiama mia madre Laura in bolognese rustico.

La seconda formula, spigolata dal fertile campo delle conte della tradizione, molto conosciuta nel Cremonese, è la seguente:

PÌIN PÌIN

Piin piin

sóta ‘l pée de ‘l tauliin

pàan mói, pàan frèsch,

indüina in de chèst,

in de chèst in de chèl là,

chésta chì l’è la so cà.

Fra le *conte* d’inizio gioco, un discorso a parte meritano le cosiddette ‘conte misteriose’ o ‘magiche’, che sono delle autentiche reliquie di culture ancestrali, e che si presentano pure come forme residuali di contagi derivanti da linguaggi giunti da lontano e depositatisi, per un processo di caduta, come fossili nell’ambra, nel linguaggio dei bambini. Qui si sono conservate attraverso una sequela di parole che hanno perso il senso originario, e che al nostro udito appaiono senza alcuna relazione apparente con la vita materiale.

ALI BÀLI KUTÍLI KUTÀLI

Ali bàli kutìli kutàli,

stukkali kalù kalàali;

ali bàli kutìli kutò,

stukkali kalù kalò.

STIKKELEMIKKHELE

Stikkelemikkhele

tùm tùm tùm,

battendo le nacchere

tàm tàm tàm,

stikkelemikkele tùm,

stikkelemikkele

tùm tùm tùm!

AMSTAMBLAM

*Am stàm blàm,
tiketike tàm,
bùra-bùra rataplàm,
àm stàm blàm!*

ENGHILE PENGHILE

*Ènghile pènghile,
bùfa tiné,
abile fàbile dominé,
èm pèm bùf lùf,
straùs!*

GIÀANGA BURÀANGA

*Giàanga buràanga,
tàch a la stàanga,
gìca burìca,
la fùrca t'impìca,
leòn,
speròon,
dèenter,
fóora,
tùca,
e vâ.*

AIULEKE-TAMUSEKE

*Aiulèke-tamusèke,
taprufita-luzinglèm
tulilèm blèm blùm,
tulilèm blèm blùm!*

(questa conta è stata insegnata a Rosella, mia moglie, da una bambina tunisina ad Imperia, nel 1955, ed è divenuta poi patrimonio comune dei fanciulli di Olmeneta).

A questo creativo laboratorio linguistico apparteneva pure il fraseggio d'un brano che veniva insegnato e fatto ripetere velocemente ai bambini divenuti ragazzini, come una sorta di rito di passaggio fra l'età dell'infanzia e l'inizio dell'adolescenza.

La partitura ha per protagonista una misteriosa *veciulina bufina* (vecchiolina sbuffante d'inquietudine), all'interno di un gioco d'incastri fra le assonanze delle lettere *effe, bi e ti*, e delle ridondanze delle sillabe *ùusca, èensa, éer e èt*, nel quadro di una vicenda tutta tesa a preparare una comica chiusa finale. E' una chiusa ripresa dal quadro delle bastonature con le quali terminavano molte farse del teatro dei burattini. Si vedano, per rimando e similitudine, le epiche gesta *de' Giupì cun la canéla*, del Gioppino col mattarello.

La storia della *veciulina bufina* diceva:

Na veciulina bufina de 'l tunfarinà la spasàava in cà bufà de' tunfarinà.

La gh'aa catàat en centezimìin bufiin de 'l tunfarinìin. L'è 'ndàta a tóo el butéer de 'l tunfarinéer; la l'aa mis in de la cardèensa bufèensa de' tunfarinèensa.

La mùusca betùusca de' tunfarinùusca la gh'aa mangiàat töt el butéer buféer de' tunfarinéer. La veciulina bufina de' tunfarinà l'è 'ndàta de' Pudestà bufà de' tunfarinà, a dìighe che la mùusca betùusca de' tunfarinùusca la gh'ia mangiàat töt el butéer buféer de' tunfarinéer.

El Pudestà bufà de' tunfarinà el gh'aa dèt che quàant la vèt la mùusca betùusca de' tunfarinùusca de ciapàa en canelèt bufèt de' tunfarinèt.

La veciulina bufina de' tunfarinà la gh'aa vist na mùusca betùusca de' tunfarinùusca in sö'l nàas de' siür Pudestà bufà de' tunfarinà.

La gh'aa ciapàat en canelèt bufèt de' tunfarinèt e zó, canelàadi bufàadi de' tunfarinàadi sö'l nàas de' siür Pudestà bufà de' tunfarinà.

I pre-adolescenti, che riuscivano a pronunciare a memoria ed in fretta il buffo esercizio di suoni e di assonanze della *veciulina bufina*, superavano come la prova d'un rito d'iniziazione, e venivano a connotare un passaggio importante nella loro crescita, così come venivano ad ampliare la propria autostima e la considerazione della loro avvenuta crescita nel contesto del loro ambiente di vita. Prima però di approdare a questo frangente di vita, quei ragazzini avevano attraversato molte altre sollecitazioni o riti di passaggio, a partire da quando, da infanti, essi si erano trovati in grembo della mamma o della nonna, con le quali avevano iniziato ad interagire con i gesti e le prime parole frammentate. Spesso questo momento veniva caratterizzato dall'uso didattico del viso dell'adulto o di quello del bambino o bambina, in una sorta di gioco degli specchi riflessi.

A fornirci una chiara documentazione di questa fase è Bruna Silvana Davini Petracco col suo bel libro *Filastròche in pée per tèra*. Su questo testo leggiamo la brevissima *tiritera* mimata, dal titolo *Péever e sàal*, composta da tre versi: *Péever, sàal, / söcher e cafè: / pucceribè, pucceribè*. Intanto che la *tiritera* veniva pronunciata, si guidava

la mano del bambino a toccare dapprima le parti caratterizzanti il disegno del viso dell'adulto: il mento, la fronte, la guancia destra e la sinistra. L'adulto, poi, nel mentre pronunciava *'puccheribè, puccheribè'*, si faceva passare le piccole dita a ventaglio (a partire dal mignolo), sulle labbra. La *tiritera* veniva quindi ripetuta toccando allo stesso modo, sempre con la mano del bambino, il viso dello stesso piccolo allievo impegnato a prendere coscienza di sé e a interiorizzare la scoperta di una parte del mondo a lui così vicina ed importante: la propria faccia.

Per confermare la scoperta dei componenti somatici del viso, attribuendo ad essi precise definizioni ed una chiara dimensione spaziale, è nota e cara a molti cremonesi la filastrocca *de l'urecina bèla*, che contraddistingue una relazione d'insegnamento infantile basilare e d'intimo caloroso effetto.

*Urecina bèla,
chéesta chì l'è so surèla,
uciin bèl,
chéesto chì 'l è so fradèl,
buchina d'i fràat,
campaniin de sunàa:
dìn-diin! Dìn-diin!*

Qui veniva toccato in successione dall'adulto - che si poneva nel ruolo di guida nell'areale somatico del viso - il lobo di un orecchio del bambino, poi dell'altro; quindi un occhio, poi l'altro, la bocca, infine il naso, catturato fra l'indice e il pollice. Il naso veniva quindi scosso leggermente come se fosse stato un campanello. Questo fatto veniva infatti confermato dal *dìn-diin* d'accompagnamento.

Per quanto riguarda invece la modalità per indurre il bambino a capire le diversità funzionali delle dita della mano, venivano assegnati alle dita stesse soprannomi carichi di precise allusioni, riferite al più piccolo dito, a quello che porta l'anello, al dito medio più lungo, a quello che indica le cose, per finire al pollice che schiacciava i pidocchi. Ecco la loro metamorfosi semantica nel dialetto delle famose sorelle canterine Bettinelli di Ripalta Arpina:

*Minulì
Anulì
Lunghignù
Sègna i òc
Màsa piòc.*

Per chiarezza espositiva, i *piòc* cremaschi sono i *piöc* cremonesi, vale a dire i pidocchi.

Le dita della mano venivano pure fatte combaciare con le varie fasi di una storiella ricordataci dallo scrittore Giancarlo Pandini di Castelleone, che vede un'azione distratta compiuta malauguratamente dal pollice, seguita subito dal salvataggio compiuto dall'indice, per giungere all'accoglienza riabilitante messa in atto dal medio e dall'anulare, per finire poi al comportamento risolutivo e soddisfatto del mignolo, il più piccolino.

*Chéesto chì 'l è 'ndàt en de'l pùs;
chéesto chì el l'à tiràat sö;
chéesto chì el l'à sügàat;
chésto chì el gh'à fàt la panàada
e chél mignulén chì el l'à mangiàada.*

Possiamo proseguire ora con altri giochi linguistici, di alta valenza pedagogica, che venivano, e possono ancor oggi, essere animati in casa.

Sono svaghi che aiutavano in passato i bambini ad esprimere al meglio le parole, attraverso l'articolazione il più veloce possibile di particolari filastrocche, spesso senza un senso compiuto, al pari delle *conte* cosiddette misteriose; filastrocche che gli adulti d'un tempo insegnavano ai bambini per rendere la loro parola sciolta e svelta, o *desladinàada*, per usare un bellissimo termine in dialetto. Vediamo alcuni di questi giochi di lingua.

Ad Annico ci si esercitava, ad esempio, con la *tiritera*:

*Tì che te tàchet i tàch
tàcheme i tàch a mì!
Mì tacàate i tàch a tì,
a tì che te tàchete i tàch?
Tàchete tì i tò tàch,
tì che te tàchet i tàch!*

A Cremona l'iniziazione linguistica prevedeva invece la seguente filastrocca :

*In sö la tūr de Sant Agüstéen
gh'è na ciribiciàcula
cun 5555 ciribiriciaculéen:
fàa püsèe cincél la ciribiriciàcula
che i 5555 ciribiriciaculéen.*

Ad Olmeneta, a propria volta, si faceva allenamento con la *tiritera*:

*Sö la tūr de San Maréen
gh'è na carìcula trìpula tràpula
cun 366 carìcula trìpula trapuléen:
vàal püsèe la carìcula trìpula tràpula
de i 366 carìcula trìpula trapuléen.*

A Cremona i ragazzini non erano da meno con:

*Sö la culumbèera de San Nicolò
gh'éera na quanquantrìcula
cun i sóo 44 quanquantriculòt,
quàant cantàava la quanquantrìcula
cantàava àanca i só quanquantriculòt.*

Ed infine, a Vescovato, era stimolante ripetere in fretta:

*In sö la tūr de San Bernardiin
gh'éera 555 mìla 555 cinciribiriciaculiin.
Vàal püsèe na ciribiriciàcula
che 555 mìla cinciribiriciaculiin!*

Per altro verso, la tradizione presenta numerosi esempi sull'uso dell'immaginazione e della fantasia per far ritenere a memoria i numeri ai bambini, dall'uno al dieci. Qui l'astrazione mentale era aiutata con l'abbinamento dei numeri a figurazioni già presenti nell'immaginario infantile: piante, frutti, fiori e personaggi fiabeschi. Ragioni di tempo c'impongono di presentare uno solo di questi esempi, tratto dall'oralità del Soresinese, dove, come altrove, si accompagnava la parte verbale ed immaginativa del rustico esercizio aritmetico con la visione delle dita dell'adulto, aperte una dopo l'altra davanti agli occhi del bambino:

*Öna la brögna,
dùu i pùm d'òor,
trii la fióola de'l Rè,
quàter i dàter;
ciinch i giaciint,
sées i sarées,
sèt i cunfèt,
òt i gnòch,*

*nóof j óof,
dées le mòre in de la sées.*

Da parte sua, Bruna Silvana Davini Petracco ci fornisce una singolare storia immaginaria vissuta da cinque personaggi in movimento. E' l'ennesimo raccontino animato teso a far distinguere e riconoscere nel bambino la peculiarità delle cinque dita, trasformate in cinque personaggi protagonisti di un esercizio di motricità fine.

Àlter nùm d'i dèit

*El didiin el v`a a tóo el v`iin,
Custànt el v`a a tóo el p`aan,
Ernèesta la f`a la minèestra,
Marìa la sp`asa v`ia,
e té didòon ci`apa la sc`aala
e v`a in prez`oon.*

Un tempo, con le dita, si iniziava ad insegnare al bambino anche la nozione dei numeri, affidando la scala delle prime cinque cifre al palmo della mano destra e la scala di altri cinque numeri alla mano sinistra, allenando così il bambino a raggiungere il risultato dell'acquisizione mnemonica della prima decina aritmetica. Anche qui si usava la metafora creativa, perché il fine non era quello dell'apprendimento di semplici definizioni, ma semmai la comprensione di una progressione delle funzioni numeriche, ossia la comprensione di una dimensione seriale, in una logica concatenazione di entità diverse le une dalle altre sul piano verbale, partendo dall'entità più piccola costituita dal numero uno, fino al raggiungimento del massimo obiettivo nella conquista fantastica del numero dieci. Si ritiene che sia racchiusa in questa spiegazione la logica dell'uso di una sorta di *gramelot* teatrale per l'insegnamento della numerazione da parte dei genitori di una volta, che sicuramente avranno usato la carica e l'energia creata dal sorriso (come avveniva per gli adulti di Soresina), allorquando la tabellina del numero uno veniva insegnata e recitata nella seguente maniera, ossia da *ùngara fina a dés* (da uno fino a dieci):

Da ùngara fina a dés

*Ùngara
d`ùngara
tr`inghena
qu`ara*

quarìcula
pìcula
sàngula
gnàngula
gnés
dés.

Un esercizio ludico divertente ed importante, per il raggiungimento del coordinamento psicomotorio e della introspezione psichica della cosiddetta lateralità, è quello della recitazione e del movimento collegato alla filastrocca *Ero in bottega*. La *tiritera* veniva animata da due persone, un adulto e un bambino o una bambina, in un gioco atto a stimolare il raggiungimento della consapevolezza della distinzione corporea e mentale fra il lato destro e il lato sinistro del corpo, a principiarsi dal movimento della mano destra seguito da quello della mano sinistra. La filastrocca, cantata, diceva e dice:

Ero in bottega, tìch e tàch,
che lavoravo, tìch e tàch,
e non pensavo, tìch e tàch,
alle prigioni, tìch e tàch.
Venne una guardia, tìch e tàch
di polizia, tìch e tàch;
mi portò via, tìch e tàch,
alle prigioni, tìch e tàch.
Ma io, furbone, tìch e tàch,
presi un bastone, tìch e tàch
e glielo ruppi, tìch e tàch
sul suo 'crappone', tìch e tàch.

Questi reperti linguistici vengono a donarci la caratura del primo fondamentale quadro della vita della civiltà domestica tradizionale, vissuta intensamente all'interno dei nuclei famigliari e nei rapporti con la comunità coeva, in un orientamento generale teso a costruire, emotivamente parlando, una solida piattaforma esistenziale; una piattaforma basata sull'attenzione premurosa, sull'affetto reciproco, sull'amore pieno, sulla bontà diffusa.

E cosa dire della fantasia dei bambini che riciclavano tutto il materiale da scarto trasformandolo in giocattoli? La risposta ci viene data dalla maestra soresinese Ivalda Stanga, ricercatrice e conservatrice della cultura popolare, la quale ci ricorda

nei suoi scritti che le lattine vuote della conserva diventavano trampoli o tamburi, i cerchi delle botti cerchi da lanciare, l'acqua del bucato bolle di sapone, le canne strumenti da suonare, i bottoni oggetti per contare, le piccole pezze vestine per la bambola, i semi di ciliegio e i semi di pesca giochi con le mani in sostituzione delle biglie. Prendendo spunto da questo mondo in cui la semplicità e la sobrietà erano sovrane, e pensando ad una creatività che sapeva trasformare il poco in tanto, rimandiamo il pensiero all'innocente gioco delle dita che veniva animato dai genitori e dai nonni, bravi ad usare, come abbiamo visto, questi strumenti tattili ai fini di una sana pedagogia elementare.

A proposito di giochi della prima infanzia, comprensivi delle figure fiabesche che in tali giochi sono protagoniste, e talmente coinvolgenti da essere usate anche nelle scuole elementari per semplici drammatizzazioni, va ricordato il gioco *de La Véchia d'i bruchéi*.

La partitura scenica prevedeva due ruoli e due parti: quella del *Coro*, che poneva domande alla *Vecchia*, e la *Vecchia* stessa, il personaggio di paura che rispondeva in modo puntuale e significativo alle varie curiosità del coro medesimo.

Il bambino che interpretava il ruolo della *Vecchia* veniva girato di spalle. Egli doveva dare anche l'impressione di essere tutto acciaccato e tremante sulle gambe. La sequenza scenica iniziava allorquando la *Vecchia* si metteva a muoversi lentamente, facendo il mimo di essere intenta a raccogliere qualche cosa da terra, creando curiosità tra i bambini presenti:

CORO: *Cùza fèet Veciulina?*

VECCHIA: *Càti sö la lègna.*

CORO: *Sa 'n de fèet de la lègna?*

VECCHIA: *Impìsi el fóoch.*

CORO: *Sa 'n de fèet de'l fóoch?*

VECCHIA: *Fòo scaldàa l'àaqua.*

CORO: *Sa 'n de fèet de l'àaqua?*

VECCHIA: *Gh'òo de zguràa i curtéi.*

CORO: *Sa 'n de fèet d'i curtéi?*

VECCHIA: *Gh'òo de masàa i pütéi.*

Dopo questa battuta, la *Vecchia* si girava di scatto e si metteva a rincorrere i bambini, che la prendevano in giro con gli sfottò più irriverenti. Ma la *Vecchia*, avendo in sé le energie frizzanti del bambino che ne interpretava il ruolo, riusciva a catturare chi la stava trasformando in un oggetto di scherno. Qui espressività

verbale, fantasia posturale, prontezza di riflessi, movimento, gioia nel rincorrersi, si inserivano nel riquadro d'una arcaica fiabistica popolare.

Luciano Dacquati ci informa che la filastrocca della ricerca dei rametti nel bosco veniva usata anche come monologo per divertire i bambini più piccoli, da parte di mamme, nonne e zie, le quali cambiavano la voce per darsi la risposta a quell'iniziale *"Sa 'n de fèet?"*. Ed esse interpretavano le due parti, della *Vecchia* e del *Coro*, facendo ballare sulle ginocchia i loro bambini. Al termine dell'ultima strofetta, in cui la *Vecchia* svelava le sue vere intenzioni con quel micidiale *"Gh'òo de masàa i pütéi!"*, le balie facevano finta, con l'indice della mano, di tagliare la pancia al bambino.

Va precisato che le fiabe che venivano raccontate una volta non nascondevano per nulla gli atti cruenti, le malvagità, gli smembramenti del corpo, la presenza dei cattivi o del cattivo o della cattiva per antonomasia: il babau, il lupo, l'uomo nero, l'orco, la regina gelosa della sua bellezza, la strega. Erano racconti nei quali venivano dipanati percorsi dove i timori e le prove da superare erano elencate in modo preciso al fine di raggiungere una meta ed un lieto fine, prima di chiudere lo spazio immaginativo con un bel: *"Mèt 'l pée in sö la viida che la stòria l'è bèle finiida"*.

Gli ascoltatori venivano educati alla problematicità della vita, ai suoi ostacoli, anche nelle sue varianti più angoscianti. Ma venivano anche sollecitati a non perdersi d'animo, perché alla fine il bene doveva pur trionfare, con l'incontro magari di qualche aiutante magico. Fra illusioni e speranze, di fatto, le storie finivano tutte bene e con una chiusura lapidaria come abbiamo visto. In questo modo si creava una cesura netta fra racconti avvolti nel mito e la vita di tutti i giorni, dopo aver fatto immedesimare l'ascoltatore bambino con l'eroe o l'eroina della favola stessa. La drammatizzazione vissuta come divertimento s'inseriva nel grande cosmo della pratica ludica, sottolineando in tale contesto- come ha scritto Giampaolo Dossena - un bell'aspetto della vita, ossia il gioco "come fonte di benessere che dà felicità, strumento insostituibile di crescita nel gruppo, di conoscenza dei propri limiti, di capacità di mettere a frutto le potenzialità di ciascuno".

Un gioco corale di movimento, innestato in una dimensione drammatizzata, è pure quello che mi ha illustrato Ornella Righelli, nel mentre ci si preparava, con Rosella, Walter e la stessa Ornella, a partecipare all'XI° Festival Internazionale dei Giochi di strada (*Tocati*), il 21 e 22 settembre 2013, a Verona, in piazzetta Pescheria, invitati dal pedagogista Amilcare Acerbi, direttore di Giona (Associazione Città in Gioco).

Il gioco che ora andrò ad illustrare è quello del fornaio, o meglio *de'l furnèer*. Principali protagonisti di questa pratica ludica sono, appunto, *il fornaio* e *l'ultimo dei clienti* che devono essere scelti attraverso la *conta* e che si dispongono poi ai capi estremi di una fila di bambini disposti a semicerchio; una fila che li vede tutti

stretti per mano. Questi giocatori, tutti insieme, imbeccati dall'*ultimo dei clienti*, all'inizio del gioco, chiedono ad alta voce al *fornaio*:

CORO: *Furnèer, gh'è còt el pàan?*

FORNAIO: *No! 'L è brüzàat!*

CORO: *Chìi gh'è stàt?*

FORNAIO: *Gh'è stàt Caio!*

Allora la fila dei giocatori, passando sotto l'arco formato dalle braccia del fornaio e quelle del *primo dei clienti*, si mette a cantare: "*Povero Caio, legato alle catene, sotto le pene dovrà morir!*".

In questo modo il primo giocatore viene 'legato'. Egli deve star fermo con la schiena girata rispetto agli altri, trovandosi con le mani ben incrociate. Questa formula viene ripetuta per quanti sono i giocatori della catena, che rimangono alla fine tutti legati, tranne il *fornaio* e l'*ultimo dei clienti*.

Infine l'*ultimo dei clienti* dà la mano al *fornaio* venendo così a chiudere la catena. Le mani del *fornaio* e dell'*ultimo dei clienti* passano quindi sopra alla catena, creando la condizione al termine della quale tutti si debbono trovare in un cerchio ristretto con le braccia incrociate.

In questa posizione, nel mentre vengono mosse le braccia ben tirate ed incrociate in avanti e indietro, viene ripetuta per tre volte la formula della 'liberazione', ossia: "*Zìn zéta furnazéta, zìn zòon furnazòn!*"

Alla fine della triplice ripetizione, tutti si liberano buttando le braccia in alto.

Un tempo i bambini si davano un bel da fare a tirare in lungo e in largo durante la formulazione del *zìn zéta*, ed era molto difficile che i giocatori arrivassero legati ed uniti fino alla terza ripetizione della formula. Inevitabile era allora la sentenza, con l'eliminazione di chi rompeva la catena.

Passando ora ad altra pagina della nostra presentazione, possiamo aggiungere che uno degli aspetti più interessanti del gioco infantile è il suo richiamarsi ed il suo ripetere, in modi diversi, pratiche estetiche appartenute nei secoli passati al mondo degli adulti. E così avveniva che attraverso i giochi della tradizione potesse essere attualizzata la storia dei costumi. Anche oggi, se un gruppo di bambini si diverte col girotondo, viene a riprodurre, in modo inconsapevole, la danza in tondo che nel Medioevo e nel Rinascimento si eseguiva come richiesta ufficiale di fidanzamento. Quando un tempo si intonava la canzoncina: "*O Maria Giulia, di dove sei venuta?/ Fai un salto, / fanne un altro, / fai la riverenza, / fai la penitenza, / guarda in su, / guarda in giù, / dai un bacio a chi vuoi tu*", non si faceva altro che ripetere la battuta che uomini e donne, ancora nel Quattrocento, cantavano mentre eseguivano una

danza con varie figure tra le quali un inchino, la cosiddetta 'continenza'. 'Continenza' sostituita poi nel tempo con la parola 'penitenza'.

In questa logica esplorativa, accanto a quella di *Maria Giulia*, possiamo aggiungere la canzoncina *Madonna Pollaiola*, già trascritta in un codice del XV secolo. Evidentemente i bambini di cinquanta, sessanta anni fa, che attraverso il gioco fermavano in qualche modo il tempo, andavano a riprodurre forme di socializzazione antiche pur non avendone coscienza. Ma, pur tuttavia, essi avvertivano la bellezza dello stare insieme in quel modo cortese, riproducendo compostezze e ruoli, questi sì educativi, nella simulazione di un ordine e di una eleganza tesi a far sì che il gioco nel suo insieme potesse funzionare e creare, in modo imprescindibile, una condizione d'incanto. Non fosse altro perché giocare per i bambini significa da sempre sognare con tutto il proprio corpo.

Il gioco de *La Madama la pollaiola*, molto diffuso fra le bambine d'un tempo, consisteva nell'animazione di una breve partitura o copione teatrale, dove venivano posti in scena due personaggi: quello del *Cavaliere* e quello della *Madama*. Il *Cavaliere* era interpretato da una bambina posta all'esterno del cerchio formato da tutte le altre bambine che in coro ed in movimento interpretavano la parte di *Madama*.

CAVALIERE. *La Madama la pollaiola, quanti polli ha nel pollaio?*

MADAMA. *Ne ho tanti ma tanti tanti, che non li posso nemmeno contare.*

CAVALIERE. *Dammene uno pel mio passaggio, che quando passo sono sempre solo.*

MADAMA. *Piglia, piglia quel che ti pare, ma la più bella lasciala stare.*

CAVALIERE. *Piglierò, piglierò, la più bella che potrò, la più bella che ci sia, me la voglio portar via.*

Detto questo, il *Cavaliere* sceglieva di volta in volta una 'bella' che teneva poi per mano, ripetendo ad ogni bambina prelevata dal girotondo la stessa filastrocca, fino a lasciarne una sola senza alcuna compagna attorno. Questa bambina, nella brutta parte dell'umiliata che non è stata scelta, sarebbe stata 'sotto' nella continuazione del gioco, impersonando a sua volta, per penitenza, il ruolo del *Cavaliere*. Anche qui veniva messo in luce un aspetto determinante della funzione educativa di tutti i giochi che, da che mondo è mondo, è quello d'imparare a perdere e di continuare il gioco e i giochi nonostante le sconfitte e le frustrazioni del caso. La dinamica del gioco diventava e diviene una vera metafora della vita.

Altro gioco molto diffuso, avente forti somiglianze con il precedente, era quello di *Madama Doré*. Esso era animato da due gruppi di bambine, che si ponevano con le braccia allacciate a saltellare avanti e indietro, a mo' di fisarmonica. Infatti, i due

schieramenti frontali si avvicinavano quasi a far toccare i visi delle bambine, e quindi si scostavano allontanandosi rapidamente con saltelli all'indietro. Era come una coreografia, un balletto, che rimandava anch'esso alle probabili origini medioevali del pezzo musicale.

Tutte le bambine erano attente al ritmo costante della canzone, che veniva intonata con partiture alternate fra i due gruppi, o meglio dei due cori femminili in movimento. Nella scena, un coro rappresentava il corteggiatore, che possiamo qui chiamare *Scudiero del Re*. L'altro coro interpretava il ruolo di *Madama Doré*.

Il dialogo fra le due parti era in effetti una trattativa pre-matrimoniale.

SCUDIERO DEL RE. *Oh quante belle figlie, Madama Doré, o quante belle figlie ...*

MADAMA DORÉ. *Son belle e me le tengo, Scudiero del Re. Son belle e me le tengo.*

SCUDIERO DEL RE. *Me ne dareste una, Madama Doré? Me ne dareste una?*

MADAMA DORÉ. *Che cosa ne vuol fare, Scudiero del Re? Che cosa ne vuol fare?*

SCUDIERO DEL RE. *La voglio maritare, Madama Doré. La voglio maritare.*

MADAMA DORÉ. *Con chi la maritereste, Scudiero del Re? Con chi la maritereste?*

SCUDIERO DEL RE. *Col Re di Spagna, Madama Doré. Col Re di Spagna.*

MADAMA DORÉ. *Prendete la più bella, Scudiero del Re. Prendete la più bella.*

SCUDIERO DEL RE. *La più bella l'ho già scelta, Madama Doré, la più bella l'ho già scelta.*

Il gruppo che si identificava nello *Scudiero del Re* esprimeva subito dopo il nome della bambina prescelta. Ma l'azione scenica non finiva lì, in quanto la filastrocca continuava per selezionare le comprimarie del futuro matrimonio regale, dalla damigella d'onore alla cuoca del pranzo di nozze. Al termine della trattativa sponsale, avveniva il commiato musicale di *Madama Doré* che diceva cantando: *"Allora vi saluto, Scudiero del Re. Allora vi saluto"*.

Qui venivano valorizzate la capacità di collaborazione fra le bambine, sia l'importanza ed il rispetto delle regole nello scandire i tempi e lo spazio della coreografia e dell'esecuzione ed interpretazione dei ruoli, tutte capacità alimentate nella libera azione ludica, accolte in sequenze di azioni e di parole che dovevano essere eseguite più volte e alla stessa maniera.

Queste sequenze rispondevano sia alla necessità infantile di consolidare le strutture ancora labili nei confronti della realtà, sia di confermare gli schemi di riferimento relazionale. Le sequenze di gesti, di azioni o la presenza di iterazioni musicali (come nel caso dei giochi cantati), erano articolate secondo un ordine al quale il giocatore doveva attenersi. Le possibili variazioni che potevano essere inserite andavano ad integrarsi nello schema generale del gioco, divenendo a loro volta ritualizzate.

Questa ritualità consentiva di attenuare il bruciore delle sconfitte e le delusioni perché si veniva a realizzare una sorta di 'contenitore psicologico' rassicurante entro il quale il bambino poteva sperimentarsi e scoprirsi.

Un altro gioco che sollecita varie funzioni come l'attenzione, la destrezza, l'equilibrio corporeo, l'orientamento, la valutazione dello spazio, la precisione nel tiro, è quello già accennato del *Mondo*, o *Campana* o *Settimana*.

È un gioco che fortunatamente non è stato dimenticato, e che viene animato ancor oggi da molti bambini: è una gara per affinare al meglio le proprie capacità motorie e percettive. In esso viene sollecitata la capacità di lanciare in modo appropriato e preciso una pietruzza all'interno di uno schema geometrico rettangolare suddiviso in più caselle. Si va poi a raccogliere la pietruzza saltando sempre su un piede solo, senza pestare le righe dello schema. Superate le prime caselle, raccogliendo la pietruzza lanciata, si prosegue fino alla casella della *dumènica*, dove il giocatore può appoggiare il piede sospeso a terra. Quindi egli concluderà il percorso saltando sulle altre caselle. Quindi si passa alla fase della 'pietruzza sul piede', attraversando le caselle cercando di non fare mai cadere *la ciàpa*. Dopo è il turno della pietruzza sulla fronte e dell'*Àm-Salàm*, con un esercizio d'orientamento psico-motorio. Ad occhi chiusi il giocatore deve percorrere tutto lo schema ed attraversare ogni casella, pronunciando ad alta voce la parola: "*Àm!*". Se egli non pesta le righe e non esce dallo schema, tutti gli altri concorrenti esclamano: "*Salàm!*". Quando invece ci si sbaglia pestando la riga, esce subito il grido collettivo di: "*Pìisto!*", oppure: "*Cudeghiin!*", com'era in uso ad Olmeneta. Vinceva e vince chi terminava e termina per primo tutte le varie fasi del gioco.

Dopo questa disamina, passerò ora all'attività ricreativa specifica delle sole bambine. Questa attività era, complessivamente, più quieta di quella dei ragazzi e aveva un repertorio più limitato di giochi: *palla a muro*, *le belle statuine*, *fare-dire-baciare*, *mosca cieca*, *i quàter cantòn*, *girotondo* (per le più piccole), *fàa la màma*, e, su tutti gli altri giochi quello con la *bambola* (per lo più di pezza: quella "bella" veniva lasciata a decorare il *canapé*).

Anche gli spazi disponibili erano minori: i campi, per esempio, erano preclusi sia per un istintivo timore personale ad allontanarsi dall'abitato, sia per evitare situazioni malevoli, specialmente a carico delle più grandicelle.

In generale, le femmine disponevano anche di un tempo minore da dedicare al gioco, perché già da piccole aiutavano in casa per i piccoli servizi: accudire ai fratellini e ai polli, andare alla bottega con il libretto per la spesa, lavare le stoviglie al *sicèer* (il secchiaio) e biancheria minuta alla *sujóla* (il mastello per il bucato), lavorare ad uncinetto, far le asole, rammendare, ricamare ... imparare, insomma, a *fàa 'ndàa la cà* (ad accudire la casa).

Nei tempi liberi, giocavano da sole o con le compagne; mai con i maschi e, almeno, non sistematicamente; sarebbe stato disdicevole e poi le avrebbero chiamate *mas'ciòte* ('più maschie che femmine'). L'*unisex* non era di moda. Del resto, anche i ragazzi rifiutavano la mescolanza, per evitare la taccia di *méza dunéta* (mezza donnetta). I fratelli, ad esempio, guardavano le sorelle giocare con la palla contro il muro e si allontanavano disinteressati. Un briciolo d'attenzione in più, forse, l'avevano quando, fattisi grandicelli, le sorelle giocavano con le amiche. Ma, anche in quel caso, l'interesse per il gioco in sé era comunque scarso.

PALLA A MURO

*Io mi cingo
mi sotto cingo.
Tocco le vesti;
poi le ritocco.
Tocco la testa;
poi la ritocco.
Batto le mani;
poi le ribatto.
Fo' la giravolta;
la fo' un'altra vòlta.
Fo' la riverenza;
un'altra la ripeto.
Oca ochessa;
madre madressa.
Olio, pepe e sale;
se cade non vale.
Un salto che si fa;
un altro che si ripete.
Una piroetta;
un'altra che si ripete.
Un, due, tre:
la palla c'è.*

Questa *tiritera* si riferisce ad uno dei giochi più comuni e più belli fra quelli con la palla. Consiste nel lanciare la palla contro il muro, raccoglierla al rimbalzo, senza farla cadere e rilanciarla tante volte quante sono i versi della filastrocca. La difficoltà consiste nel mimare ogni azione espressa dal verso, giusto nel tempo che intercorre tra il lancio e il recupero.

Erano proprio abili le bambine d'un tempo a mantenere il giusto ritmo e a non far cadere la palla per terra, specialmente se si tiene conto che a '*oca ochessa*' si devono ruotare le mani a mulinello nei due sensi; '*a olio, pepe, sale*' si devono battere le mani in avanti, indietro e di nuovo in avanti. E poi si doveva porre una attenzione particolare a non perdere l'equilibrio nella '*giravolta*', la rotazione attorno al proprio asse.

Variante di questo gioco era quello definito '*Muovermi*' o '*Ridere*', che si praticava gettando la palla contro il muro per riprenderla tra le mani senza farla cadere, dopo aver compiuto nel frattempo i gesti che la *tiritera* indicava.

Si partiva lontano dal muro, cosicché il tempo di rimbalzo fosse più lungo e, al termine di ogni sequenza compiuta senza errori, si avanzava di un passo e si ripeteva la sequenza. La bambina che faceva cadere la palla era eliminata. La *tiritera* d'accompagnamento diceva:

Muovermi,
senza muovermi,
ridere,
senza ridere,
con un piede,
con una mano,
battere,
zigo zago,
violino,
bacino,
tocco cuore (lo ritocco),
tocco terra (la ritocco)
palla decima,
orfanella.

Quando si pronunciava il verbo '*battere*', si dovevano battere le mani. Quando si diceva '*zigo zago*' bisognava effettuare un mulinello completo con gli avambracci. Quando poi si citava il '*violino*' bisognava compiere il mimo nel suonarlo. Con '*bacino*' si doveva mandare un bacio con la mano. Con '*tocco cuore*' e '*tocco terra*', ed i relativi '*ritocchi*', era evidente cosa si dovesse toccare. Quindi con '*palla decima*' si dovevano battere le mani davanti e dietro. Ed infine con '*orfanella*' si doveva fare la giravolta.

Come abbiamo già detto, una forma di educazione dei bambini è anche quella d'invogliarli all'ascolto di brani giocosi e divertenti, affinché essi, in quella metafora della vita propria d'ogni esperienza ludica, possano percepire attentamente la fascinazione della parola e del racconto oltre a quella parallela di sapersi appropriare dei dati della realtà attraverso le indicazioni e spiegazioni dall'adulto. In questa prassi di educazione all'ascolto rientrano pure le formule recitative della poesia e dell'arte teatrale, che contribuiscono ad arricchire la mentalità infantile di sensibilità e di fantasia. Ascoltare un brano recitato sollecita sempre il desiderio e la curiosità di andare oltre e di voler sapere molte cose in più. A san Daniele Po, ho proposto a Walter Benzoni di recitare, davanti ad ottantina di bambini, un breve brano, scritto da un autore francese, Charles Cros. E Walter, da impareggiabile attore, nel silenzio più assoluto, lo fece, recitando la composizione de "L'aringa salata", che ora vado qui a tentare di riproporre.

L'ARINGA SALATA

*C'era un grande muro bianco-ignudo, ignudo, ignudo ...
Appoggiata al muro una scala-alta, alta, alta;
e per terra, un'aringa salata-secca, secca secca.
Egli viene, e ha nelle mani-sporche, sporche, sporche ...
un martello pesante, un gran chiodo-appuntito, appuntito, appuntito,
un gomito di spago-grosso, grosso, grosso...
Allora sale sulla scala-alta, alta, alta,
e pianta il chiodo appuntito: tòch, tòch, tòch ...
In cima al grande muro bianco-ignudo, ignudo, ignudo,
lascia andare il martello-che cade, che cade, che cade;
attacca al chiodo lo spago-lungo, lungo, lungo,
e in fondo, l'aringa salata-secca, secca, secca.
Scende dalla scala-alta, alta, alta,
la porta via insieme al martello-pesante, pesante, pesante.
E poi se ne va altrove-lontano, lontano, lontano.
E, da allora, l'aringa salata- secca, secca, secca,
in fondo a quello spago-lungo, lungo, lungo,
lentamente dondola-per sempre, per sempre, per sempre.
Ho composto questa storia-semplice, semplice, semplice,
per far andare in furore la gente-grave, grave, grave,
e divertire i bambini-piccini, piccini, piccini.*

Nel ricordo degli applausi con i quali il pubblico di bambini, nonne e mamme, rese omaggio a Walter, termino qui il mio intervento, dicendo che il gioco è partecipazione, è salute, è vita, per tutte le età senza esclusione di sorta. Grazie per l'attenzione. Buona continuazione della giornata.