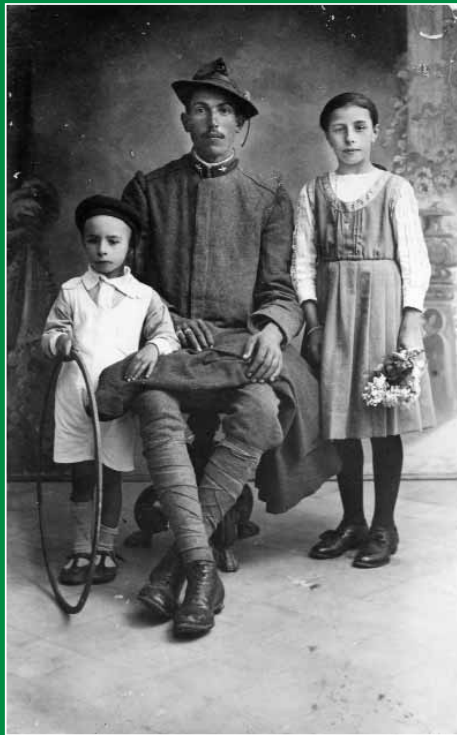




Comune di Pessano con Bornago

*Fiera di Santa Apollonia
Va edizione*



Pim piripette nusa piripette pan
- I giochi e i passatempi della civiltà contadina -

a cura di Monica Meroni

Carissime concittadine,
Carissimi concittadini

La fiera di S. Apollonia, è giunta quest'anno alla quinta edizione, la Tradizione è rinata! Anche il Palio del Firun, attivato lo scorso anno è stato accolto con entusiasmo, quest'anno gareggiano ben quattordici squadre! Il tema culturale della Fiera di S. Apollonia del 2007 è "I giochi e i passatempo della civiltà contadina" che non a caso è anche il titolo del tema per il Palio di quest'anno e il filone culturale che ha accompagnato tutta la programmazione culturale.

Il Comitato della Fiera ha composto un delicato mosaico per poter riempire il percorso della fiera con gusto senza dimenticare la tradizione culturale. La sede della Vecchia Filanda (Ex Else) inaugurata lo scorso 25 novembre vede arricchire il percorso della Fiera di un grande polo di attrazione culturale.

Anche gli operatori e le associazioni sul territorio hanno mostrato vivo interesse e partecipazione pertanto il ringraziamento dell'Amministrazione Comunale è rivolto a tutti coloro che si sono impegnati in questi mesi.

Dopo aver indagato sulle origini religiose e sociali della fiera (La Fiera di S. Apollonia a Pessano con Bornago 2003), sulle tradizioni contadine legate alla raccolta del baco da seta e alla coltivazione del mais (Mangiavamo Polenta e dormivamo con i bachi da seta, 2004) la ricerca storico- artistica della Villa Negrone (...a Pessano con Bornago c'era un castello 2005), Gli antichi mestieri (Filanderà, paisan, fundeghee, bagat: a hin i mestee de Pesan cun Burnag 2006), questo anno la ricerca storica si è orientata sugli antichi Giochi e Passatempo di Pessano con Bornago.

Le informazioni di seguito riportate sono semplici spunti, il modo dei giochi e passatempo è talmente vasto e di tali sfaccettature da meritare ulteriori approfondimenti.

Anche la dimensione del gioco ci riporta a riflettere sul nostro passato, sulla vita quotidiana dei nostri nonni che si accontentavano di poco ma che si divertivano forse più di quanto oggi facciano i nostri ragazzi.

Un grazie di cuore a tutti gli impiegati del Comune, al Comitato, ai Volontari, alle Associazioni, agli Operatori Commerciali che a vario titolo si sono impegnati per la Fiera di S. Apollonia.

L'Assessore alla Cultura
Monica Meroni

INDICE

PREMESSA

- I. Il gioco è la vita
- II. I Giochi di ieri
- III. Giochi tradizionali italiani
- IV. Conte, Filastrocche, Scioglilingua dei tempi passati
- V. Il Museo del Giocattolo e del Bambino di Milano

BIBLIOGRAFIA

PREMESSA

*La mia analisi è un po' colta:
sai che i giochi di una volta
hanno sì, qualcosa in più?
Indovini? La vocale u.
Ti par poco?
Per gioco si diceva giuoco.*

G. Rodari, Filastrocche apocrife

Ogni edizione di S. Apollonia è per me arricchimento e scoperta, perché riscopro una cultura che troppo spesso è stata sminuita e poco valorizzata. Intraprendere una ricerca sugli antichi giochi in un primo momento sembrava banale e forse inutile, qualcuno mi ha detto che in fondo un tempo si giocava solo alla Lippa e a poche altre cose.

Se è vero che i giochi antichi erano semplici e apparentemente banali, è vero anche che comunque si giocava e ci si divertiva forse più di quanto facciano a volte i nostri bambini, imbambolati davanti ai cartoni animati o impegnati in giochi complicati della play-station o del computer, giochi che comportano sempre l'aggiornamento, l'avere quell'optional in più, la corsa alle novità.. E intanto la magia dell'infanzia si perde, la condivisione con gli amici sparisce, la scoperta della vita, quella vera, ritarda.

Credo che aver dedicato ai giochi questa quinta edizione della Fiera di S. Apollonia sia importante, e affascinante è stata questa ricerca perché mi ha aperto gli occhi su un mondo vastissimo; queste poche pagine non possono certamente colmare la complessità e la tipologia dei giochi tradizionali esistenti, anche perché le varianti diverse a seconda delle regioni, delle città, dei paesi e addirittura delle vecchie cascine o cortili.

Il mio auspicio è che, leggendo questo opuscolo, per i più vecchi sia un'occasione per ricordare la propria infanzia, per i più giovani sia invece da stimolo per scoprire che il divertimento si può avere anche con poco, l'importante è stare insieme agli amici e sperimentare la vita.

I. Il gioco è la vita

Da più di un secolo i giochi infantili sono oggetto di osservazioni, descrizioni ed analisi da parte di storici, etnologi, sociologi e psicologi. Già nel 1869 Louis Becq de Fouquières pubblicò "*Les jeux des anciens*" dove dimostrò l'origine classica di molti giochi. E. Tylor nella sua opera "*Primitive culture*" individuò nei giochi il permanere di antichi usi rituali. Il lavoro di Alice B. Gomme, pubblicato con il titolo di "*Traditional games of British children*" tra il 1894 e il 1897, è una raccolta vastissima di giochi ed usanze infantili, dalla quale l'autrice tenta di trarre una teoria di tipo etnologico sull'origine del gioco, ossia che il gioco nasce dal culto, da rituali magici-religiosi è rievocazione dei misteri della vita e della morte. Huizinga nel suo "*Homo Ludens*" del 1938





individua invece il gioco come l'origine della cultura. V. Lanternari "*Il gioco e il suo valore culturale*" sostiene che molti giochi di bambini traggono spunto dall'imitazione di attività e comportamenti adulti.

Per quanto riguarda l'Italia, lo studioso che diede maggior impulso alla conoscenza del gioco infantile fu Giuseppe Pitre con il volume "*Giuochi fanciulleschi siciliani*" del 1883; è un'opera importantissima per la documentazione vasta ed attendibile e costituisce un punto di riferimento per la conoscenza dei giochi e delle varianti praticati non solo in Sicilia ma in tutta Italia..

In effetti le varianti di uno stesso gioco sono innumerevoli e risulta spesso difficile individuare con certezza le regole di un gioco praticato in un determinato paese.

Anche la psicologia guarda con attenzione i giochi infantili e in particolare ai giochi di drammatizzazione spontanea (*facciamo che io ero...*), secondo Piaget nel gioco si ha una delle forme di adattamento al reale, prima come assimilazione, cioè di esercitarsi su schemi acquisiti, poi come simbolismo, in cui prevale ancora il meccanismo di assimilazione ma viene modificato dalla capacità bambino di rappresentare oggetti assenti (es. il cavallo rappresentato con il manico di scopa).

Indagare sui giochi comporta quindi una ricerca culturale e storica sul modo di vivere dei tempi passati, sulle abitudini dei nostri antenati che giocando imparavano l'arte di coltivare i campi, vivere in cascina o nelle corti insomma affrontavano la vita .

Il gioco è sicuramente l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia, è attraverso l'attività ludica che si possono intravedere tendenze ed inclinazioni del bambino.

I bambini possiedono l'istinto del gioco e questa attitudine emerge già in tenera età. Il gioco è una delle componenti principali nella formazione psico-fisica dell'individuo; è occasione di socializzazione e di apprendimento; è formazione ed educazione; il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la creatività; esso abitua alla competizione, alla riflessione, al rispetto delle regole; attraverso il gioco si potenziano abilità fisiche e motorie, contribuisce a formare la mente; rappresenta, inoltre, un vero e proprio allenamento che il bambino compie inconsapevolmente per avvicinarsi ed adattarsi alla società degli adulti. Con il gioco, il bambino ritrova il sorriso e la spensieratezza scordandosi dei piccoli malumori quotidiani. Giocando il bambino misura l'ambiente, prende coscienza dello spazio, misura le reazioni dell'adulto ed impara a vivere. Il Gioco favorisce l'integrazione; l'attività ludica non prevede in nessun modo, differenze sociali o fisiche o di razza, durante le fasi di gioco si è solo partecipanti o concorrenti, nient'altro. I giochi, sono la parte più seria della vita del bambino, sono il lavoro più grave che egli compie. Il gioco, come trasposizione del lavoro, dove il bambino impegna tutte le sue abilità e la sua creatività, per riuscire nel gioco dà il massimo di sé, proprio come fa l'adulto nelle attività lavorative. La struttura-gioco, comprende una serie di componenti significative e di grande interesse. Un elemento essenziale del gioco è rappresentato dallo "spirito d'imitazione". Atti, opere, comportamenti vengono riprodotti dal bambino con grande attenzione e con sorprendente spontaneità e vengono adattati ai suoi giochi. Un'altra importante qualità caratterizza l'attività ludica del bambino, la "competizione" con tutte le peculiarità che il termine presuppone: abilità,

coraggio, azzardo valore sociale. Il Guyot dice “In quasi tutti i giochi la più grande soddisfazione sta nel trionfare su di un’antagonista, l’amore della vittoria è una condizione di esistenza per tutte le specie viventi, perciò abbiamo bisogno di soddisfarla”. Non meno importante è l’elemento “emozionale”, inteso come piacere di far parte del gruppo, di partecipare al gioco, di sentirsi protagonista della gara, di mettersi alla prova e di riuscire a superare le difficoltà. Esiste, poi, nel gioco un intimo desiderio di “piacere” e di “godimento”. La soddisfazione di riuscire a vincere gli ostacoli arrivando a trasformare sensazioni ordinarie in sensazioni piacevoli e gratificanti. Anche gli sforzi diventano piacevoli e superabili come l’andare dietro ad un cerchio, o l’inseguire una palla o il rincorrersi in lungo e in largo. Scoprire come si giocava un tempo ci permette di “entrare” in un mondo ormai scomparso, di vivere veramente la cultura contadina, anche le conte e le filastrocche antiche sono lo specchio di un modo di vivere, di una mentalità semplice e pulita.

Addentriamoci allora come in un gioco per scoprire come ci si divertiva a Pessano con Bornago nei secoli scorsi.

II. I Giochi di ieri

BIGLIE Giocare a biglie era un’arte. Si giocava preferibilmente dopo un po’ di pioggia, con la terra ammorbidita, perché era più facile scavare la buca. Si trattava infatti di scavare una piccola buca nel terreno, tracciare la linea di tiro, cercare di tirare la propria biglia nella buca per aver poi il diritto di colpire le biglie avversarie e impossessarsene. La tecnica del lancio era molto particolare e l’avversario poteva proteggere le proprie biglie ponendosi dietro la pallina con le scarpe disposte a V. Non crediate che era semplice procurarsi le biglie di vetro che ancora oggi talvolta vediamo nei negozi di giochi, in genere erano palline bianche o colorate o d’acciaio e il gioco poteva continuare con regole complicate.

CERBOTTANA Il termine *cerbottana* deriva da una parola araba, *zarbatana*, che indicava un’antica arma composta da un lungo tubo (anche tre metri) utilizzato per lanciare soffiando pallottole di argilla e piccole frecce. Arma letale in Oriente, in Amazonia e nei romanzi di Salgari (dove le freccette erano sempre avvelenate con il curaro) la *cerbottana* dalle nostre parti è fortunatamente soltanto un classico gioco da ragazzi. Si può costruire anche con un semplice foglio di carta arrotolata a tubo ed è subito pronta per lanciar “pirole”. Si tratta delle classiche munizioni “fai da te”, costruite con pezzi di carta di giornali di circa venti centimetri di lunghezza e quattro di larghezza, arrotolati a forma di cono. Nel nostro laboratorio a cielo aperto trovate l’occorrente per costruire la vostra *cerbottana*, e subito accanto le postazioni di lancio per vedere chi riesce a colpire i bersagli colorati che abbiamo messo nel fiume.

CERCHIO Alcune stampe ottocentesche raffigurano bambini con la faccia da adulti che corrono dietro un cerchio di legno, mentre lo fanno rotolare servendosi di un bastone. In seguito venne sostituito con un vecchio copertone d’auto. Si provava un senso di grande libertà a spingere quel cerchio per piani,





dossi e cunette, così senza meta.

Vi era anche una variante del gioco usando un cerchione di bicicletta. Si poteva giocare tenendo il bastone con la punta dentro il cataletto nella parte inferiore del cerchione; oppure si utilizzava del fil di ferro, si formava un'ansa quadrata grande quanto a larghezza del cataletto e poi la si posizionava come in bastone, ma leggermente più in su. L'ansa incastrava il cerchione e lo faceva girare senza cadere, producendo un insistente suono metallico.

SALTO ALLA CORDA Il salto della corda è un divertimento molto antico, che richiede agilità e resistenza. Nel secolo scorso giocavano alla corda soprattutto le bambine, oggi la corda viene usata anche nelle palestre e dai pugili. Si può giocare da soli o in gruppo, con una corda più o meno lunga, che vien fatta ruotare e che bisogna saltare con particolari modalità (piedi uniti, piedi alternati, piedi incrociati ecc). Nel saltare spesso ci si accompagna con una filastrocca, e in ogni regione e dialetto conosce diverse varianti. La corda usata per giocare in genere ha i manici di legno, ma si può fabbricare anche senza manici intrecciando dello spago. Nella stagione del luppolo si può usare un ramo di luppolo privato delle foglie.

FIGURINE La passione per le figurine è stata molto profonda, e diffusa, negli anni precedenti il secondo dopoguerra, quando era rara la carta stampata a colori. Sicuramente la maggior diffusione di questo gioco è da mettere in relazione con l'album figurine dei calciatori messe sul mercato dalla Panini agli inizi degli anni sessanta. Alcune figurine erano inserite nella confezione di prodotti vari; altre figurine confezionate in buste, sono in vendita alle edicole. Servono per completare un album il quale viene a costituire un libro illustrato. Approfittando della relativa rigidità della figurina e del fatto di poter sfruttare le facciate diverse si possono fare molti giochi, che richiedono abilità e fortuna mettendo in palio le proprie figurine, con l'intento di "alleggerire" il mazzo di figurine dell'avversario a favore del proprio.

TIRO ALLA FUNE Nel luogo dell'antico foro romano per un giorno rivivranno i suoni, le emozioni e l'intensità di uno dei giochi più antichi. Lo scontro del bene e del male negli eventi quotidiani, nelle forze della natura che condizionano l'esistenza dei popoli viene rappresentata in molti paesi per mezzo di una "lotta alla corda" rituale. Tra le tribù esquimesi del Canada, c'è l'uso di formare due squadre, una rappresenta l'autunno e l'altra l'inverno: dal risultato del tiro alla fune si traggono predizioni su come sarà l'inverno. Nell'antica Grecia, nei giochi olimpici il tiro alla fune era praticato sia come attività sportiva autonoma, sia come pratica di allenamento per altre discipline. Il tiro alla fune è stato sport olimpico dal 1870, eliminato poi nel 1920 per una delibera del comitato olimpico internazionale.

LIPPA "Correre come una lippa", "andare come una lippa" sono espressioni ancora largamente in uso nel Nord Italia. La lippa, termine lombardo, è un bastoncino dalle estremità appuntite che da il nome ad un antico gioco popolare dalle origini incerte ma sicuramente antichissime. Lo studioso Marco Fittà ha identificato nel 2003 alcuni reperti egizi risalenti alla dinastia Lahun (XI / XII dinastia, 2205 a.C. 1778 a.c.). Con il termine lippa, (lombardo), il più dif-

fuso in Italia, si definisce il gioco che in molte parti del veronese viene giocato con alcune varianti nelle regole e si chiama o “A la rella” (a Milano) o S-cianco (si pronuncia con la S sibilata e la C dolce come ciliegie dolce, come ciliegie). A Roma si chiamava “Nizza”, a Brescia “Ciancol”, ad Aosta “Fiollet”, a Trieste “El Pandolo”, in Piemonte “A Cirimela”, a Palermo “A manciughia” a Messina “O ligneddu”. La lippa è un bastoncino dalle estremità appuntite, che per estensione dà il nome al gioco stesso. E' un gioco di squadra: la lippa viene lanciata da un battitore il più lontano possibile per mezzo di un bastone più lungo (mazza o manico), e la squadra avversaria cerca di eliminare il battitore prendendo al volo la lippa. Vince chi somma più punti, che vengono calcolati sulla distanza tra la base di partenza in genere limitata da un cerchio disegnato a terra e il punto d'arrivo della Lippa. Il lancio della Lippa avviene in modi diversi: a) al volo, si gettava in aria la lippa colpendola come a baseball b) a terra, si colpiva la Lippa da terra cercando di farla volare e poi la si colpiva in volo cercando di mandarla il più lontano possibile. Ancora oggi a Meda Lomellina in provincia di Pavia, si organizza la più importante gara di lippa in Italia (con oltre 100 partecipanti) .La lippa si può facilmente costruire utilizzando un manico di scopa, un seghetto, una lima, una matita e un metro .



MONDO. L'origine del gioco è molto antica e varia, anticamente praticato dai ragazzi, si è poi attestato come gioco prevalentemente femminile, con numerosissime varianti.. Alcuni lo chiamano “campana” quando il tracciato prevedeva un semicerchio sopra le caselle 5 e 6. Anticamente vi erano tremini particolari dialettali per indicare il tracciato, o il sasso. I tracciati di gioco prevedevano da 5 a 10 caselle (chiamate case) e anche il tracciato era molto vario, case quadrate alternate a case rettangolari o triangolari con cunetta (era questa la versione chiamata campana). Lo storico milanese Cherubini nell'ottocento descriveva così il gioco: *“ i giocatori debbono con un piede far balzare una piastrella da una linea all'altra senza toccarle, e senza mettere il secondo piè per terra, farla pervenire fino al semicircolo e al cerchietto che è nel triangolo superiore del semicircolo stesso; e chi caccia la piastrella fuor fuori del quadrilungo o del semicircolo, chi lascia d'andar a più zoppo e chi tocca colla piastrella le linee... quello perde a norma del contenuto.”* Praticamente ogni gruppo di giocatori generava una propria versione e vi erano continue contaminazioni del gioco a seconda del gruppo che si formava.

MONOPATTINO:In monopattino era lo skate-board di una volta con la differenza che nessun negozio lo vendeva. Chi avrebbe potuto comprarlo? E così lo si costruiva con l'aiuto di nonni o zii. Bastavano due tavole di legno, qualche chiodo e due cuscinetti a sfera. Divertimento assicurato.

MORRA Il gioco della Morra è arrivato nel sud dell'Europa dai paesi arabi agli inizi del 1400. Alcuni dicono che il termine Morra derivi dall'espressione “ giocare alla mora” cioè giocare come gli arabi. E' conosciuta con molte varianti ed è spesso associata a qualcosa di proibito. Il fascino del proibito alleggerirà nelle strade di Verona durante i giorni del Tocati. Uno speciale permesso, “a tempo”, permetterà di fare uscire dalla clandestinità i famosi giocatori di morra rifugiati nelle pieghe della val d'Illasi. Il Comune di Ollolai in Barbagia e il Comune di Tregnago animeranno con i loro abilissimi giocatori di ogni età la



piazzetta Chiavica nei giorni di sabato e domenica. Velocità, astuzia e intuito sono le caratteristiche indispensabili per questo gioco e che il Manzoni fa praticare anche ai bravi nei Promessi Sposi. Per giocare, i due avversari tendono simultaneamente le mani indicando un numero con le dita, e, al contempo, gridano un numero da zero a dieci. Vince chi ha detto il numero che corrisponde alla somma delle dita, ma se entrambi i dichiaranti indovinano oppure sbagliano, la giocata è nulla.

OSSI oppure "A BAGNETTA": era un gioco molto difficile praticato anch'esso ovunque in Italia con diversi nomi. Occorrevano 5 noccioli di pesca simili per dimensioni, chiamati appunto "ossi" e il gioco consisteva nel comporre una sequenza di 5 prove che dovevano essere eseguite in ordine preciso che prevedevano ciascuna dei movimenti piuttosto complicati. Non si dimentichi che si parla di mano di bambini. Ebbene un'unica mano riusciva a tenere 4 noccioli di pesca di medie dimensioni

SCARICABARILI Gioco internazionale, una volta così diffuso da passare in modo di dire (fare scaricabarile, ossia incolparsi l'un l'altro). Si giocava nello stesso modo dappertutto, ovviamente con nomi diversi. Consisteva nel saltare sulla schiena del compagno che stava avanti (la posizione era in piedi con la schiena piegata e le mani sulle ginocchia) o della fila di compagni. A sua volta chi salta viene saltato. Erano inevitabile che qualcuno si alzasse mentre il compagno saltava, con il risultato di farlo cadere e suscitare l'ira funesta.

A SPANNA. Era un gioco olto popolare in Italia, chiamato in vari modi a seconda delle regioni: "azzeccamuro" a Napoli, "Battimuro" nelle Marche, "a lu spanu" in Sicilia, "A bate alla branca" in Piemonte, "Fare melio al muro" in Toscana.. Si tracciava una linea a 5-6 passi da un muro, era la linea dei giocatori. Da quella posizione si doveva poi lanciare una monetina in modo tale che colpisse il muro. Ogni giocatore doveva misurare la distanza della sua moneta con quella degli altri giocatori, se era vicina quanto una spanna (un palmo) il giocatore si impossessava della monetina del compagno e aveva diritto a giocare ancora, se perdeva comunque poteva giocare ancora per tentare di riappropriarsi dei propri soldi.

III. Giochi tradizionali italiani

Inizialmente avrei voluto fare una selezione dei giochi più diffusi, ma la spiegazione sarebbe stata troppo lunga, ho pensato quindi di fornire un elenco semplice di giochi, forse per molti adulti sarà comunque interessante per ricordare la propria infanzia, per i genitori e le insegnanti invece un'utile elenco ovviamente da approfondire cercando tra i siti che ho segnalato in bibliografia o sfogliando i testi specifici.

Giochi per bambini

- Acqua – Fuoco – Fuochino

- Belle statuine
- Uno, due, tre stella
- Bolle di sapone
- Catena
- Cara nonnina
- Madama dorè
- Com'è bello passeggiar
- Cummà, ha fattu u pane?
- La bella lavandaia
- Pesciolino, pesciolino
- Povera vecchierella
- Regina reginella
- Son povera cieca
- Capitombolo
- La ruota
- Giochi con la carta
- Gioco del contrario
- Gioco del silenzio
- L'anello
- Girotondo
- Il telefono
- Le vertigini
- Passaparola
- Palla dorata
- Siamo arrivati?
- Specchio
- Palla muro

Giochi con le noci

- Alle noci
- Pari o dispari
- Castello di noci

Giochi all'aperto

- La carriola
- A culu 'n terra
- Abilità acrobatiche
- Altalena
- Asse in equilibrio
- Birilli
- Bocce
- Stacce
- Campana o Gioco della settimana
- Cavallina
- Uno monta la luna
- Cerchietto
- Ciclotappo
- Colore colore





- Fulmine o Guardia e ladri
- I sassolini
- Il paletto
- La trottola
- Le biglie
- Il carrarmato
- Il disegno
- La sedia del papa
- La Lippa
- Napoleone alla guerra di...
- Nascondino
- A petra 31
- Zuddru
- Pietra e linea
- Copparella
- Quattro cantoni
- Rimbalzello
- Rubabandiera
- Ruzzola
- Lancio del caciocavallo
- Scarica barile
- Tamburelli
- Serpentina
- Serpentine Testa Coda
- Sassaioia
- Trovare o Tana

Giochi con la palla

- Palla avvelenata
- Palla bomba
- Palla nemica
- Palla prigioniera
- Pallacorda
- Palla tennis
- Pallamaglio

Giochi con le monete

- Battimuro
- Buche
- Marciapiede
- Palmonete
- Quadretto
- Spacca linea o spacca mattone
- Testa o croce

Giochi con le carte

- Castello di carte
- Ciuccio
- Famiglie

- Scippacore

Giochi a pegni

- Chi bella tila .
- Dentro o fuori
- La bottiglia
- Gioco della scopa
- Gioco del foulard
- Le cocuzze
- La ruota e la bottiglia
- I piedini di San Michele
- Piripicchio piripacchio
- I dieci fratelli

Giochi di gruppo

- Abilità con la sedia
- Abilità con il paletto
- Astragali
- Aliosso
- Balla con me
- Caccia al tesoro
- Gioco dei pazzi
- Gioco del cetriolo
- Gioco del cofare
- Gioco della festa
- Il Mimo
- Gioco dello specchio
- Memoria
- Mestiere
- Mordi la mela
- Moscacieca
- Gioco dell'oca
- La corda
- Gioco degli animali
- Frutta – Fiori – Città
- Indovinare
- I banditi
- L'elastico
- La camicia della gatta
- Occhi bendati
- Scioglilingua e indovinelli
- Spalla contro spalla
- Vola il morto
- Padre Gerolamo
- Se fosse

Giochi di forza

- La barca
- La bandiera



Pim pipipette musa pipipette pan
- I giochi e i passatempi della civiltà contadina -



- Giro del dito
- Equilibrio forzato
- Braccio di ferro
- La bilancia
- La piramide
- Lo schiaffo del soldato
- Lotta libera
- Morra
- Passaggio obbligato con il paletto
- Qua la mano
- Tiro con il palo

Giochi popolari

- Albero della cuccagna
- Caccia al maialino
- Corsa con i sacchi
- Corsa con i secchi
- Corsa con l'uovo
- Gara dei biscotti
- Gara della farina
- Gara della pastasciutta
- Gara delle angurie
- La moneta nel secchio
- Il triangolo
- La padella
- Gioco delle candele
- Le pignate
- U' pignatune
- Lancio delle uova
- Roulette paesana
- Tiro al cetriolo
- Tiro alla fune

Burle e monellerie

- Ciccu me tocca
- Ciucciarieddru miu valente
- Gioco del cappello
- Gli elastici
- Il sole nello specchietto
- La stira
- L'orologio
- Mastu
- Papa, papa santu
- Moneta e filo
- Pesce d'aprile
- Scherzi con l'acqua
- Tappare gli occhi

Passatempo individuali

- L'Aquilone
- Cerbottana
- Cono volante
- Gioco del quindici
- Il cannoncino
- Il carretto
- Il cerchio
- La canna
- La fionda
- La girandola
- Le bambole
- Monopattino
- Paletto e rotellina
- Tiro con l'arco
- Trampoli
- Scupidù e catinella
- Yo-Yo



IV. Conte, Filastrocche, Scioglilingua dei tempi passati

Ogni gioco che si rispetti necessita di conte, filastrocche e anche giocare con le parole era un passatempo molto diffuso, ecco che vi propongo alcune tra le conte, filastrocche e scioglilingua in dialetto milanese conosciute praticamente da tutti i “vecchi” bambini.

CONTE

Cavalina cunta vun, cunta du
cunta tri, cunta quater

**Pim pipipette musa pipipette pan
- I giochi e i passatempo della civiltà contadina -**



cunta cinch, cunta ses
cunta set, cunta vot
tira sù al pesòt.

Crapa pelàda l'ha faa i turtèi
ghe ne da minga ai so fradei,
i so fradei han faa la fritada
ghe ne dan minga a crapa pelada.

Fioca barloca
barloca sul camin
tutt i oman senza barba
gan frec al barbelin.

Trenta quaranta
la pecura la canta,
la canta sul surè,
la dumanda al pecurè.
al pecurè l'è a Ruma
la dumanda la padruna,
la padruna l'è in stala
la dumanda la cavala,
la cavala l'è in giardin
la dumanda Giuanin.
Giuanin l'è sul tecc
tirèmal giù per i urecc
i urecc ga fan mà
al purtarèm a l'uspedàa
l'uspedàa l'è pien de spit
tutt i tusan a spatunavan
tutt i donn a caragnavan
han caragnàa per nigut
ciapa su un bel cigut.

FILASTROCCHHE

A la mattina quant suna i vott our
tutti i magutt se metten a cur
pestan i pee, batten i man,
hinn i magutt che van a toeu al pan,
batten i man, pesten i pee
in i magutt che turnen indree.

Didalin
spusalin
lungnignàn
frega oeucc
masa pioeucc.

Din don campanon,

tre tusan in sul balcon:
v'una la fira, che l'altra la taia,
chel'altra la fa i capei de paia,
chel'altra la fa i capei de fiu,
la püse bela la fa l'amur!
La fa l'amur cun un vegiett,
che l'è cent'ann che l'è in lett.
La ciapa na malatia
e ul diavul la portada via!

SCIOGLILUNGUA

Ti ca ta tàcat i tacch,
tàcum i tacch.
Mi tacat i tò tacch
a ti ca ta tàcat i tacch?
Tàcatai ti i tò tacch,
ti ca ta tàcat i tacch.
I pulas e i piespulin
a in i pioeuc di puj

Seren sarà
se non sarà seren
se rasserenerà!

Per capì, capisi.
A l'è quant ca pisi
ca capisi no perchè pisi.

V. Il Museo del Giocattolo e del Bambino di Milano

Nell'incontro con il presidente del Museo del Giocattolo e del Bambino di Milano, sig. Franzini, ho potuto scoprire alcune cose interessanti oltre che conoscere una persona dai modi cortesi e dal fare gentile, per nulla altezzoso ma aristocratico nell'aspetto e nel modo di parlare e scrivere.

Il sig. Franzini mi ha raccontato che ha iniziato a raccogliere i giocattoli dal 1954 ma non vuole essere definito un collezionista. Nel giocattolo lui cerca le situazioni e non ama affatto esporre i suoi giocattoli così come normalmente fanno i collezionisti, in vetrine fredde. *"Nel giocattolo vedo il bambino"*, così mi ha detto. I giocattoli li ha raccolti soprattutto negli anni '50 e '60, quando l'Italia del dopoguerra, del boom economico, voleva sbarazzarsi degli anni passati e guardare al futuro. Girando l'Italia e l'Europa il sig. Franzini ha raccol-





to un numero enorme di giocattoli, messi in mostra per la prima volta nel 1976 , poi esposti al Palazzo Reale di Torino, a Milano.. e stabilmente esposti nel suo museo di Milano dal 1995. Dal 2005 è stata inoltre aperta una sezione lodigiana del Museo a S. Stefano . Molti sono i visitatori e le scolaresche che visitano il museo .

Vorrei di seguito riportare alcuni stralci della lettera di Benvenuto al Museo e il percorso storico.

BENVENUTI AL MUSEO

E' impossibile spiegare le ragioni che spingono al gioco - diceva Freud - senza considerare il piacere che da esso deriva. I libri di Scuola non lo scrivono, ma c'erano anche i bambini durante le rivoluzioni sociali, il Romanticismo, la nascita del Cinema, le guerre mondiali, i viaggi sulla luna... e giocavano. L'analfabetismo, lo sfruttamento minorile, le ruote degli esposti sono concetti che si riassumono nei termini di "piaghe sociali" e si traducono in dati percentuali; dietro quei numeri c'erano vite fragili eppure risolte a vivere e a giocare. Storie raccontate in ogni sfumatura attraverso gli oltre duemila antichi balocchi esposti al Museo del Giocattolo e del Bambino di Milano, dove tre secoli di umane avventure sono testimoniate da bambole e trenini, robot e soldatini, marionette e macchinine... I giocattoli non sono mai fini a sè stessi; sono testimoni precisi e puntuali (a volte impietosi), dei percorsi che hanno attraversato: un punto di vista inedito e privilegiato che offre mille spunti di riflessione. (...) Osservando i reperti, spesso esemplari unici, esposti al Museo, sembra di scorgere le linee evolutive che hanno tramandato gli archetipi ludici: questi, trasformati nelle forme e nelle dinamiche, hanno mantenuto inalterata la sostanza. (...). Il fatto è che l'oggetto in sè non ha mai significato molto per il bambino: pochi centimetri di legno o cartapesta, ceramica o metallo. Ciò che DAVVERO conta è il racconto che egli ne trae, stimolato dall'oggetto a leggere (e al contempo scrivere) in quel grande libro di fiabe che la sua mente custodisce. E' un momento importante. Il momento in cui l'oggetto si trasforma in Giocattolo; è il bambino stesso a dignificarlo con tale magica parola. Il Museo non ha assolutamente lo scopo di screditare la ludicità contemporanea. Ogni bambino deve giocare con i giocattoli del proprio tempo, quei giocattoli che lo aiuteranno a confermare, pur in chiave fantastica, le dinamiche della sua realtà. Le nostalgie si addicono ai "grandi", così come le superficiali e sbiadite speculazioni sui cosiddetti "giochi violenti" (il giocattolo, in quanto inanimato, è privo di intenzionalità diretta, non può essere violento in sè; violento può essere, eventualmente, il *contesto* di gioco ...e in questi casi il contesto è invariabilmente indotto dall'adulto), così come le gerontologiche attribuzioni di ruolo (p.e. la demarcazione fra i pretesi giochi *adatti* ai maschi o alle femmine): diatribe da salotto o da talk-show; guai a scaricarle sui bambini. Tuttavia è impossibile non notare come, spesso, i giochi di oggi tendano ad imporsi ai bambini, costringendoli al rispetto di regole e scenari prefissati: è la differenza fra bambino che gioca e bambino che viene fatto giocare. Una differenza fondamentale. I giocattoli sono il tramite dell'Io infantile con l'esterno ed è importante che siano adeguati alle esigenze. (...) Genitori ed educatori sono oggi chiamati a "supervisionare", a filtrare tra le migliaia di offerte insistenti e magniloquenti, talvolta scellerate, che si contendono le pagi-

ne ed i palinsesti. A volte sbaglieranno, certo, ma lo faranno facendo del proprio meglio, stando “dalla parte del bambino”. Non è poca cosa. Ecco, questi sono alcuni tra i moltissimi spunti di riflessione che il Museo propone. Il concetto di gioco appartiene a tutti gli esseri viventi. Cambiano magari le note evocate (gioia, nostalgia, privazione...) ma nessuno vi sfugge; perché non è solo la storia di Re, esploratori, inventori o grandi artisti: è la NOSTRA storia.

E anche la nostra storia merita un Museo. Questo!

Alessandro Franzini

ESPOSIZIONE DEL MUSEO

Si suddivide in due distinti itinerari: *Percorso Storico* e *Quadri di Civiltà*

Percorso Storico: I giocattoli sono esposti secondo un criterio cronologico che persegue l'individuazione di tappe fondamentali nell'evoluzione dell'oggetto “giocattolo” e dei significati ad esso correlati. L'avventura umana osservata da un inedito punto di vista.

— **IL GIOCATTOLO ARTIGIANALE (1700 - 1850)** :Il Secolo XVIII assiste alla nascita di un fervore tutto nuovo nei confronti della ricerca scientifica e contemporaneamente si manifesta la consapevolezza dell'impegno educativo da parte del mondo adulto nei confronti del bambino. Si apre così una stagione che vede impegnati valenti artigiani nell'ideazione e nella costruzione di meravigliosi giocattoli animati e semplici ma ingegnosi balocchi da esporre nelle fiere: vera arte popolare; espressione artistica nel senso autentico.

— **IL GIOCATTOLO ROMANTICO (1820 - 1900)** :Nell'ottocento, quel vasto movimento spirituale che in Europa caratterizza tutti gli aspetti della vita e del pensiero, influenza anche la costruzione dei giocattoli e il modo di giocare dei bambini. La cultura romantica, fervida di ideali e ricca di passionalità, immerge anche l'infanzia in un clima di sogno e di idealismo, di esasperata sensibilità estetica, di poesia, di dedizione sentimentale. Il giocattolo si pone come ideale intermediario tra il bambino e il fantastico.

— **L'ETA' D'ORO DEL GIOCATTOLO (1880 - 1915)**:Un periodo di grandi mutamenti storico-culturali e un momento di grande innovazione nella produzione del giocattolo. Tutte le arti e i mestieri - dallo stagnino al tornitore, dall'orologiaio al pittore - si integrano nel dar vita ad una rigogliosa industria del giocattolo. Il bambino sente ora il bisogno di ritrovare, negli strumenti che gli sono propri, la dinamicità della realtà adulta; i nuovi materiali consentono ogni tipo di realizzazione... l'immaginazione è al potere.

— **FRA LE DUE GUERRE (1920 - 1940)** :Nel periodo che intercorre fra la prima e la seconda guerra mondiale i giocattoli esprimono lo spirito di momenti tormentati dall'incalzare degli eventi politici e militari, eppure caratterizzati dalla ricerca tecnica e dall'efficacia grafica. Negli anni '20 e '30 nascono e si sviluppano grandi industrie che offrono il meglio in quanto a capacità





costruttiva e materiali d'impiego. Nè mancano i modelli pionieristici - umani e non - a cui fare riferimento: il Cinema, il volo aereo, le imprese sportive...

— IL PASSATO E IL FUTURO (anni '50 e '60) :Gli anni della ricostruzione, del boom economico, della rinascita industriale e dell'ottimismo. Con rinnovata fiducia nelle sue capacità, l'uomo guarda allo spazio, nascono nuove scienze e nuove tecniche: mass media, telecomunicazioni, l'era dell'elettronica... Il gusto per il nuovo accomuna padri e figli e nei giocattoli puntualmente si manifesta e si ripropone - a volte in forma persino precorritrice - il medesimo fervore di fare e di scoprire. Ma attenzione: il consumismo è già in agguato.

Quadri di Civiltà: Sempre in ambito di oggetti d'epoca, i giocattoli sono stavolta suddivisi per tematiche, scelte tra le tipologie ludiche di maggiore suggestione e interesse sociale. Si osserva, tra l'altro, come i termini educativi si declinino in base alle diverse ideologie.

— PER IL GIOCO DELLA GUERRA :Di fatto una mostruosa realtà di cui anche i bambini subiscono gli orrori. Appare quindi inquietante l'uso di giocattoli che riproducono strumenti di violenza. Tuttavia, proprio attraverso il gioco, i più piccoli hanno modo di esorcizzare le paure, ridimensionando gli istinti aggressivi e maturando scelte autonome. Uomini di legno, stagno e cartapesta sfilano assieme in una grande parata e tutte le bandiere possono giocare con lo steso vento.

— PER IL GIOCO DELLE BAMBINE :Testimone di epoche e culture, la storia traduce l'istinto delle bambine nello scegliere, come compagni di gioco, oggetti di varie forme, materiali e disponibilità che si possono riassumere nel termine "bambola". Una benevola sibilla le cui proprietà antropomorfe gettano luce su aspetti della personalità. Nel'immagine di gioco si proiettano infatti sogni, segreti ed aspirazioni svelando così le prime attitudini. Bambole, dunque, ma anche un colpo d'occhio sul mondo femminile a misura di bambino.

— LA CELLULOIDE: Prima tra le materie plastiche, è un composto sintetico a base di cellulosa. La formula introduceva alla produzione seriale e trovò applicazione in molti oggetti di uso comune. Lavabile, leggera, elastica e relativamente infrangibile la celluloida rispondeva alle esigenze del gioco infantile. Le bambole e altri giocattoli costruiti con questo materiale ebbero grande diffusione... poi la lavorazione fu vietata a causa dell'alta infiammabilità.

— LA SCIENZA DIVERTENTE :Gli ideali didattico-evoluzionistici della nuova pedagogia coinvolgono il bambino negli avvenimenti che lo circondano. Nuovi giocattoli, utilizzando le basilari leggi della fisica e della chimica, istruivano i piccoli proprietari sui progressi tecnologici in corso, ammiccando anche al futuro e a soluzioni utopistiche. Nel corso dell'800 questo filone matura e si perfeziona diventando ambita tradizione artigianale e in seguito industriale.

— **GIOCATTOLE DI LEGNO** :Nati in botteghe e figli di artigiani che sbazzavano, levigavano e dipingevano a mano, i giocattoli di legno erano dotati di meccanismi capaci di sfruttare le leggi di contrappesi, equilibri, inerzia, gravità.. Snobbato nel primo '900 a favore dei metalli, il legno sarà rivalutato nell'incontro con le nuove arti decorative e con le arti figurative degli anni '30. I gusti e le mode opereranno una rivoluzione: I laboratori cederanno il passo alle industrie, le lime ai torni a motore.

— **PINOCCHIO**:Apparso per la prima volta nel 1881 sulle pagine del *Giornale dei Bambini*, il celebre burattino entrò immediatamente nell'immaginario popolare. Si contano da allora centinaia di edizioni integrali accompagnate dai segni dei più bei nomi dell'illustrazione. Fin da subito apparvero i primi pupazzi *Pinocchio* di legno o cartapesta, col vestitino di carta a fiori, come immaginato da Carlo Lorenzini. L'evoluzione iconografica del personaggio è di assoluto fascino.

— **IL GIOCATTOLO ITALIANO** :L'Italia compare assai tardi sul mercato del giocattolo. Un ritardo motivato da ragioni sociali, storiche, culturali: la suddivisione in piccoli stati (che non favoriva la comunicazione e l'industria), la scarsità di materie prime e soprattutto l'aspetto religioso della cultura popolare che appagava il suo senso artistico e creativo nell'animare presepi e modellare figure votive. Le prime produzioni sono caratterizzate dai tipici pregi dell'Artigianato italiano: originalità, gusto, autarchia...

— **IL CIRCO E IL TEATRO** :Nell'800 anche lo spettacolo del Circo, riservato fino ad allora in determinati confini, apre il palcoscenico all'applauso del piccolo pubblico. Ricco di colori, tra risate ed esercizi mozzafiato, non poteva non affascinare il mondo del giocattolo con la sua galleria di meraviglie apparentemente nate per trasformarsi in balocchi. Il tendone del circo diventa in breve un palazzo incantato nel quale non mancano di esibirsi le variopinte marionette dei teatrini.

— **LA SCUOLA E I GIOCHI DIDATTICI** :Da Comenio a Froebel, da Aporti alla Montessori, la Pedagogia comincia a considerare il giocattolo quale strumento di apprendimento sensoriale e conoscitivo. Un percorso e un dibattito che porterà alla diffusione del concetto di materiale ludico preordinato scientificamente. Inserirsi in un percorso anche scolastico i balocchi la letteratura per l'infanzia aiutavano a sconfiggere l'analfabetismo, vera linea di demarcazione sociale. Il Museo ospita tra l'altro un'intera ed originale aula deamiciana.

— **GIOCHI DI SORTE** :I giochi di società sono antichi quanto le società stesse. Ogni cultura ha prodotto passatempi da cui possiamo trarre indicazioni storiche. I giochi da tavolo, spesso d'azzardo, erano ritenuti attività moralmente riprovevole ed a volte espressamente proibiti. Originariamente esclusi da tali divertimenti, i bambini vi si avvicinarono con la scoperta del valore educativo delle attività ludiche. Nacque così tutta una serie di giochi la cui pre-rogativa era il riunire persone di diversa età, sesso e ceto sociale.





Bibliografia

AA.VV. "Milano e il suo territorio" Silvana Editoriale 1986
AA VV "Il giardino dei giochi dimenticati" Salani editore 2003
Pietro Gorini " I giochi di ieri" Gremese Editore 1990
Pietro Turano "L'enciclopedia dei giochi tradizionali", Jonia editrice di
Cosenza

Sitologia

Associazione giochi antichi:

http://www.uisp.it/giochitradizionali/attivita_main.php

Museo del Giocattolo

Filastrocche, Conte, Passatempi

Allegato Speciale a “La Filanda” Bimestrale del Comune
di Pessano con Bornago

Grafica: Damiano Giovanni Dalerba

Foto: Archivio Fotografico di Damiano Giovanni Dalerba

Stampa: Il Guado - Corbettea - (Mi)



**Pim pipipette musa pipipette pan
- I giochi e i passatempi della civiltà contadina -**



La pagina degli appunti...



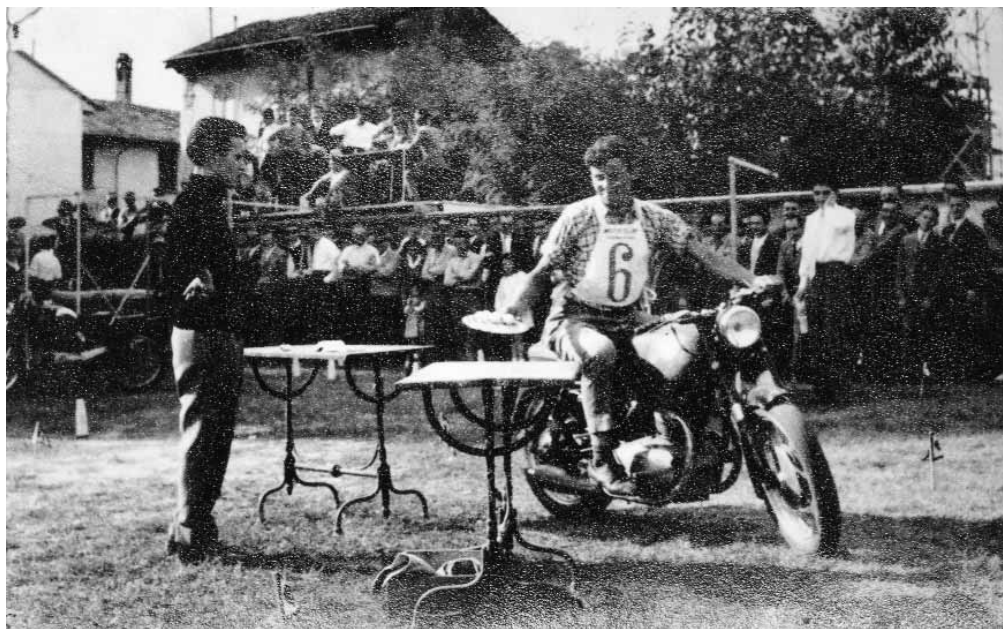


Il gioco delle bocce



Il tamburello

La Gimcana, 1957





Pattinando sul ghiaccio

Moto Club di Bornago, 1960-1965





Spiaggia del Molgora, 1938



Donne con asinello per la Fiera, 1940 circa



Giochi ginnici in riva al Molgora

Gita in bicicletta a Milano



In copertina: 1915 l'Alpino Gino Rovati in licenza