

Antonino Salerno

I giochi in soffitta

Illustrazioni di **Federico Cardanobile**



Associazione Culturale "Risveglio - www.paternopolionline.it



Amministratz. Comunale di Paternopoli - www.comune.paternopoli.av.it

Edito a cura dell'Amministrazione Comunale di Paternopoli

Sommario

Premessa del Presidente dell'Associazione "Risveglio"	6
Introduzione	7
Tuocco (Conta, derivata dalla Morra)	8
Giochi con Formelle o con Monete	
Azzecca' (Accostare).....	9
Trix (Scatto del dito indice)	10
Capo o croce	10
'Ndozzammurro (Cozzare contro il muro)	10
'Ndringulia' (Agitare)	11
Giochi di Abilità	
Shcuoppo (Scoppio).....	122
Lo singo (Il tracciato)	13
Sciangarella.....	13
Mazza e pìozo (Bastone e piolo).....	14
Bocce *	14
Iocche (Piastrille circolari di terracotta).....	16
Zi' masto (Zio mastro) *	16
Spaccastròmmola (Spacca trottole).....	177
La pesca *	18
Lo chiappo (Il cappio)	19
Lo scarpione (Il pipistrello)	19
La friccica (La fionda) *	20
Ova.....	21
Pretécchiole (Sassolini)	22
La frezza (La freccia)	22
Giochi di Velocità e di destrezza	
Li cavalletti (I supporti)	24
Corsa con l'uovo	25
Lo chirchio (Il cerchio).....	25
Corsa nel sacco	25
La bandiera.....	26
Li palilli (I paletti)	26
La pigna secca (Il pino secco)	26
Liberi tutti	27
Lupo, che fai? (anche conosciuto come "Acchiapparella")	28

Giochi Aleatori

Aorecchia (Orecchio).....	29
Sotto la còppola	29
Cucco o niente (Premio o niente)	30
L'aniello (L'anello)	30
Rompe re pignate (Rompere le pignatte)	30
Mosca cieca	31

Giochi Intuitivi e di Potenza

Li cani e re pècore (I cani e le pecore).....	32
Mariuoli e marescialli (Ladri e gendarmi)	33
Usciavena.....	33
'Nzìppalo 'ngulo e lassalo i' (Ficcalo nel sedere e lascialo andare)	33
Scardacòppola (Scalza berretto)	34
Rota mena càuci (Ruota tira calci) *	34
La shcòppola (Lo schiaffo)	35
Tira' a prete (Lanciare sassi) *	36

Giochi figurativi

Le belle statuine	37
Mamma, è cotto il pane?	37
La regina di Montemarano	38

Giocattoli

La pupa re pezza (La bambola di stoffa)	39
Lo zérre	39
Lo mashchetto *	40
La carrozza	42
'Mbuli-'Mbauli	42
Lo visco (Lo zufolo)	42
Lo squicchiarulo (Lo schizza acqua)	43
Lo téppete (La trappola) *	43
Lo shcàtolo (Il barattolo).....	45
La capo re morte (Il teschio) *	45

Marachelle

Lo tozzolaturu (Il picchiotto) *	48
Lo cuoppo (Il fagotto)	50
Pesce d'Aprile	50
Lo fuosso (La buca) *	51

<i>Epilogo</i>	53
-----------------------------	----

*= Un ricordo personale

Premessa del Presidente dell'Associazione Risveglio

Antonino Salerno rappresenta da decenni un punto di riferimento per tutto ciò che riguarda la storia e le tradizioni di Paternopoli. La minuziosità con cui preserva spaccati importanti del nostro passato e la cura con cui redige i propri lavori gli conferiscono un'autorevolezza di cui andare fieri.

Ancor prima che una passione comune per le nostre tradizioni, ad Antonino mi lega una personale stima ed amicizia che si è andata consolidando negli anni.

L'idea di "I giochi in soffitta" è nata quasi per caso, quando nel 2004 chiesi ad Antonino un po' di informazioni su quelli che erano i giochi antichi, finalizzando inizialmente la ricerca alla realizzazione di un torneo locale che facesse riscoprire gli stessi alla nostra comunità.

Ma, ovviamente, Antonino non poteva limitarsi ad una descrizione superficiale di essi e, nel tempo, ha continuato ad ampliare ed arricchire quel lavoro iniziale fino ad arrivare alla pubblicazione che ora avete tra le mani. Questo lavoro è unico nel suo genere, sia per la cura con cui sono stati descritti i giochi, sia perché ad essi è spesso associato un ricordo personale che racconta la vita nel primo trentennio dopo il secondo conflitto mondiale.

Uno dei giochi presenti in questo lavoro mi è particolarmente caro: si tratta del "Mazza e Piozo" e questo perché alcuni anni fa partecipammo, con la nostra associazione, al Palio Regionale ad esso dedicato. Al di là del risultato, l'evento mise in evidenza come sia possibile divertirsi con un gioco "povero" che, però, incentiva in modo incredibile il rapporto diretto tra le persone.

Il consiglio è quello di leggere con calma e spensieratezza ogni singolo gioco, calando ognuno di essi nel contesto storico di riferimento, in modo da trarne spunti di riflessione e non dimenticare mai da dove veniamo.

Concludo, ringraziando l'artista Federico Cardanobile che, con le sue rappresentazioni grafiche, ha arricchito l'intera pubblicazione. Un ringraziamento sentito al Sindaco di Paternopoli, Duilio Raffaele Barbieri, all'Assessore alla Cultura, Giovanni Fiorentino, e a tutta l'Amministrazione Comunale che ha creduto nella pubblicazione dell'opera.

Ing. Felice Pescatore, presidente Associazione Culturale "Risveglio"
www.paternopolionline.it

I giochi in soffitta

Introduzione

Le mutate condizioni socio-ambientali, il progresso tecnologico, il crescente benessere hanno riposto in soffitta, insieme con gli oggetti in disuso, anche i giochi praticati in un passato seppure non troppo remoto.

Taluni erano giochi d'azzardo, altri derivavano dalle esercitazioni alla lotta, altri ancora scaturivano dalle primitive attività umane intese al procacciamento del cibo necessario al sostentamento proprio e della propria famiglia. Sebbene ridotti a mere pratiche ludiche, quasi tutti serbavano in sé remote finalità di affermazione di supremazia sul gruppo di appartenenza, privilegiando la destrezza e la forza fisica.

Essendo stata svolta la ricerca in territorio di Paternopoli, i giochi e le loro modalità di esecuzione sono descritti attribuendo loro la denominazione dialettale paternese. Tuttavia, sebbene con nomi diversi, essi erano noti e praticati ovunque nella media valle del Calore, pur facendo talvolta registrare varianti locali di scarsa rilevanza.

Di alcuni serbo personale memoria, in quanto collegati ad eventi o sensazioni che costituiscono patrimonio indelebile del bagaglio di esperienze accumulato nell'infanzia e nella fanciullezza.

Tuocco (Conta, derivata dalla Morra)

La morra era già praticata nell'Egitto faraonico e si diffuse nell'antica Roma col nome di "micatio". Mai passata del tutto di moda, in un atto notarile di fine 1700 si rileva che alcuni uomini di Paterno avevano tirato fino a tarda ora "a giocare vino al tocco".

Si dedicavano a questo gioco esclusivamente gli uomini, e la posta poteva essere costituita da monete, oltre che dal quartino di vino.

Ispirata alla morra, invalse la pratica di *mena' lo tuocco*, effettuare, cioè, la conta, fra due o più persone, mediante il dispiegamento simultaneo di dita. A tal fine, ci si disponeva l'uno di fronte all'altro, se la conta avveniva fra due persone, o in circolo, se le persone erano più di due. Chi assumeva l'onere di guidare l'incombenza ne dava il via, indicando il nome della persona da cui iniziare a contare, preceduto dalla preposizione "pe'" (per).

Fatta la somma delle dita dispiegate, si procedeva alla conta che, generalmente, iniziava con la filastrocca: "L'una, - re doe, - re tre - cancella; - mammeta - è brutta, - soreta - è bella. - Ron - zi' mo', - ron - zi' mo', - conta - tille - ca sirici - so'." (L'una, le due, le tre cancellate; tua madre è brutta, tua sorella è bella. Don zio monaco, don zio monaco, contatele ché sedici sono). Si proseguiva, quindi, con 17, 18, ecc., fino ad individuare la persona corrispondente al numero determinato dalla totalità delle dita dispiegate.

Lo tuocco, oltre a designare chi avrebbe dovuto compiere la prima mossa in un qualsiasi gioco da intraprendere, serviva anche a stabilire i ruoli di *lo padrone* e *lo sotto* (il massaro ed il sottoposto), per la gestione del vino che aveva costituito la posta in gioco. Compito del massaro era versare la bevanda nei bicchieri e quindi offrirli, uno per volta, ai giocatori, sia vincenti che sconfitti, a lui graditi, assoggettandoli però alla disponibilità del sottoposto. Erano due le opzioni con cui si concretizzavano le offerte:

- a) *Co' lo piacere mio e co' lo tuo* (con il consenso mio e con il tuo), nel qual caso il sottoposto poteva concedere o negare e, in quest'ultima ipotesi, il *padrone* era tenuto a tracannare il contenuto del bicchiere;
- b) *Legittimo a* e in questo caso il sottoposto poteva liberamente disporre del vino offerto, concedendolo al destinatario proposto dal massaro, devolvendolo ad altro giocatore, oppure bevendolo egli stesso.

Chi, all'esaurimento dei bicchieri di vino, risultava escluso dalla libagione, si diceva che fosse andato a *l'urmo* (all'olmo), cioè era stato mandato a refrigerarsi all'ombra di un olmo. Nel caso in cui uno soltanto dei giocatori fosse stato privato del ristoro della bevanda, si diceva che era stato mandato a *l'urmo sicco* (all'olmo secco), cioè a cercare un improbabile refrigerio sotto un olmo appassito e quindi privo di foglie.

Ai bambini in età prescolare, di conseguenza non ancora edotti sui meccanismi della numerazione, era precluso *lo tuocco*. Costoro, al fine di individuare colui o colei che avrebbe dovuto dare inizio ad un gioco, effettuavano la conta sillabando la seguente incongruente filastrocca: "Pip-pan-do-ne, la-ri-o-ne, co-no-sce-te la car-ta bia-nca; e del mi, e del sì, ques-t'è un gioco che si fa co-sì!"

Giochi con Formelle o con Monete



Azzecca' (Accostare)

Il gioco, che affonda le radici nella notte dei tempi, era praticato dai soli ragazzi.

Di due contendenti, il primo individuava, a sua discrezione, un punto di riferimento a distanza (un ciottolo, uno stecco o altro), lo comunicava all'avversario e, quindi, lanciava verso di esso la propria moneta, cercando di accostarsi il più possibile. A sua volta, il secondo lanciava la propria, perseguendo la stessa finalità. Si aggiudicava entrambe le monete colui che faceva registrare la minore distanza della propria moneta dall'oggetto indicato.

Sovente i giocatori erano in numero superiore alle due unità e l'intero gruzzolo costituiva il premio per colui che aveva effettuato la migliore *azzeccata*.

Una variante del gioco, che vedeva coinvolti tre o più giocatori, presupponeva l'adozione della *misura*, rappresentata da uno stecco della lunghezza di 15 o 20 centimetri. Il primo dei giocatori effettuava il lancio, unico, della intera posta in gioco, costituita col contributo di una moneta per ciascuno dei giocatori, e a lui spettavano tutte le monete la cui distanza dal punto preso a riferimento risultava pari o inferiore rispetto alla lunghezza della *misura*.

Era quindi la volta del secondo giocatore tentare di accostare una delle monete non aggiudicate mediante un unico scatto del pollice liberato dall'indice (*trix*). Se la moneta, così sospinta, si poneva, rispetto al punto di riferimento, ad una distanza non superiore a quella della *misura*, era prelevata dall'autore dell'*azzeccata* che conquistava, altresì, il diritto di proseguire nel gioco fino all'effettuazione di accostamenti produttivi, altrimenti passava la mano al giocatore successivo.

Era praticata la rotazione nel ruolo di lanciatore e, conseguentemente, nell'ordine che ne conseguiva.

Trix (Scatto del dito indice)



Il gioco, maschile, veniva praticato quasi esclusivamente con *cocchioletti* (tappi metallici per bottiglie), raramente con *formelle* (bottoni metallici), solo eccezionalmente con monete.

Costituito da una coppia di linee parallele distanti fra loro dai 20 ai 30 centimetri, si tracciava sul terreno un percorso sinuoso, chiuso alle due estremità in modo da formare la linea di partenza e quella di arrivo.

I due giocatori, fra cui di regola avveniva il confronto, disponevano sulla linea di partenza un proprio *cocchioletto* e, alternandosi nei *trix*, lo sospingevano lungo il percorso. Si aggiudicava entrambi i *cocchioletti* colui che, a parità di scatti, per primo oltrepassava col proprio la linea di arrivo.

Se, nel corso della competizione, uno dei *cocchioletti* fuoriusciva dal tracciato, diveniva di proprietà dell'avversario e si dava inizio ad una nuova fase del gioco.

Capo o croce (Testa o croce)

Il gioco era già diffuso presso gli antichi Romani col nome di *Capita aut navim*, riproducendo le monete del tempo la testa (*capita*) dell'imperatore sul recto e il rostro di una nave (*navim*) sul verso. Cambiò denominazione negli anni successivi al 313 allorché, ad opera dell'imperatore Costantino, sul verso della moneta fu impressa la croce. Tale simbolo della cristianità sopravvisse nella monetazione longobarda e in quella normanna e lo si ripropose, ciclicamente, nei con successivi fino alla fine del 1700.

Il gioco, prettamente maschile, si svolgeva fra due persone, la prima delle quali, lanciando in aria una propria moneta a cui imprimeva un moto rotatorio, afferrandola quindi al volo e appiattendola al suolo, la nascondeva sotto il palmo della mano. L'avversario indicava, verbalmente, la configurazione visibile, *capo* oppure *croce*, e, se la supposizione risultava esatta, entrava in possesso della moneta, in caso contrario ne cedeva una delle proprie.

'Ndozzammurro (Cozzare contro il muro)



Il gioco, praticato esclusivamente dai ragazzi, era una variante di *Azzecca'*, aggravato da una ulteriore complicazione, in quanto, pur ispirandosi al principio dell'accostamento, introduceva la difficoltà di far rimbalzare contro una parete le monete.

Preventivamente si adottava la *misura*, costituita da uno stecco di legno della lunghezza di 30 o 35 centimetri. Quindi, di due contendenti, il primo, designato dal *tuocco*, scagliava una propria moneta contro il muro, facendola rimbalzare alla maggiore distanza possibile da esso. Il secondo, a sua volta, lanciava una propria moneta, adoperandosi di farla ricadere nei pressi di quella dell'avversario. Se quest'ultima si posizionava in maniera che la distanza dall'altra fosse pari o inferiore alla lunghezza della *misura*, era il proprietario di essa ad aggiudicarsi la moneta del primo, in caso contrario, era il primo a prendere quella del secondo.

A conclusione di ciascuna giocata, si ricominciava invertendo i ruoli.

'Ndringulia' (Agitare)

Il gioco, diffuso fra i soli ragazzi, costituiva una variante evolutiva di *capo o croce*.

Fra due diretti avversari, col contributo di un eguale numero di monete ciascuno, si costituiva la posta in gioco che, agitata da uno dei contendenti fra le mani chiuse a formare una cavità sferica, veniva lanciata in aria. Nel contempo, l'altro indicava, ad alta voce, la configurazione possibile (*capo* oppure *croce*), aggiudicandosi tutte le monete che, ricadendo, presentavano quella supposta. Di contro, le restanti erano appannaggio di colui che aveva effettuato il lancio.

Talvolta, data l'asperità del terreno su cui il gioco veniva praticato, qualcuna delle monete si poneva in posizione verticale (*'nziello*), risultando non aggiudicabile, per cui, limitatamente alla stessa, si riproponeva il lancio ed il relativo pronostico.

Non di rado il pronostico, invece che in modo orale, veniva fatto con l'ausilio di una moneta lanciata in aria e schiacciata al suolo sotto il palmo della mano.

Alcune volte i partecipanti al gioco eccedevano le due unità. In tal caso, ci si disponeva in circolo, praticando la rotazione dei ruoli. Il primo pronosticante prelevava le monete corrispondenti all'indicazione data, mentre le restanti venivano proposte al pronostico del contendente successivo e così via.

Giocchi di Abilità



Shcuoppo (Scoppio)

Con l'avvento delle figurine a tema sportivo, si diffuse un gioco prettamente maschile detto *shcuoppo*. Esso si svolgeva fra due giocatori, talvolta fra tre, i quali contribuivano, con un identico apporto di figurine ciascuno, alla costituzione della posta in gioco. Il giocatore destinato ad effettuare il primo colpo incurvava, preventivamente, il pacchetto di figurine che disponeva su di una superficie liscia, con la parte concava rivolta verso l'alto. Quindi, arcuando leggermente la mano in modo da lasciare uno spiraglio fra l'estremità del pollice e la metà dell'indice, vibrava un colpo al suolo, in prossimità del pacchetto. Se ne produceva un rumore sordo (*shcuoppo*) e l'aria, compressa, fuoriusciva dal palmo della mano provocando il rovesciamento del pacchetto o di parte di esso. L'autore del colpo si aggiudicava le figurine capovolte e, nella conquista delle restanti, si cimentava il secondo e, eventualmente, il terzo giocatore.

Lo singo (Il segno, cioè le linee delimitanti un tracciato)



Detto anche *sittimana* (settimana), era praticato quasi esclusivamente dalle ragazze. Più noto col nome di "campana", era conosciuto in tutta Europa, con una vasta gamma di varianti territoriali.

Nella versione della media valle del Calore, presupponeva la rappresentazione sul terreno di un rettangolo della lunghezza di due metri circa e della larghezza di un metro, suddiviso in tre coppie di caselle, progressivamente numerate dall'1 al 6, e sormontato da un arco contraddistinto dal numero 7 (da cui il nome di *sittimana*, essendo il tracciato diviso in 7 spazi, o di

"campana", in quanto ne ricordava la forma).

Il gioco consisteva nel ripetere il percorso in un crescendo di difficoltà.

- a) Nella prima fase, dall'estremità opposta a quella su cui era tracciato l'arco, la giocatrice lanciava un proprio ciottolo all'interno di ciascuna casella, a partire dalla prima, per poi andarlo, di volta in volta, a recuperare, ritornando quindi, sui propri passi, al punto di partenza.
- b) Nella seconda fase, il ciottolo lanciato doveva essere recuperato avanzando e regredendo, attraverso le caselle, saltellando su di una sola gamba.
- c) La terza fase prevedeva il compimento dell'intero percorso col ciottolo adagiato su un piede e con la testa rovesciata all'indietro, in modo da non avere la visione del tracciato. Della validità di ciascun passo effettuato ci si informava formulando la richiesta "Mbè?", confermata dal silenzio delle compagne di gioco.

Lo spazio contrassegnato col numero 7 (domenica) era considerato luogo di riposo, in cui era consentita una breve sosta e, nell'esecuzione dell'ultima fase, anche visionare le restanti tre caselle da percorrere.

Il gioco passava di mano nel caso in cui il ciottolo lanciato cadeva al di fuori della casella a cui era destinato, oppure se, nel corso dell'esecuzione della fase finale, scivolava dal piede su cui era posto, o anche se, nell'effettuare il percorso, la giocatrice calpestava una delle linee (*singo*) che delimitavano le caselle, ipotesi, questa, nella quale alla richiesta "Mbè?" si rispondeva: "Parato".

Sciangarella (Da sciangato = zoppo, claudicante)

Ispirato al gioco del *singo* e praticato soprattutto dai ragazzi, prevedeva un percorso da effettuarsi saltellando su di un'unica gamba, attraverso una serie di caselle successive tracciate sul terreno, spesso con andamento sinuoso, e sospingendo avanti a sé, col piede, un piccolo sasso. Era penalizzato il giocatore il cui sasso finiva fuori del tracciato, oppure rotolasse oltre la casella successiva a quella da cui era stato sospinto, o anche si fermasse in posizione sovrapposta alla linea di delimitazione di una casella. Errore era anche considerato posare il piede su una delle linee intermedie o di demarcazione del percorso.

Mazza e pìozo (Bastone e piolo)



Gioco largamente praticato nel 1600 col nome di *piròccola* (bastone), menzionato in un atto notarile degli inizi del 1700, per essere stato un passante di Paterno colpito ad una gamba dal piolo incautamente lanciato.

Le competizioni avevano luogo solitamente sulle pubbliche vie del centro urbano. Ciascuno dei contendenti in lizza, due o anche più, disponeva di una propria *mazza* (bastone di lunghezza variabile fra i 60 ed i 70 centimetri) e di un proprio *pìozo* (piolo della lunghezza di 30 centimetri

circa). Inizialmente, il primo di essi, tenendo il piolo per una estremità, all'altezza del petto, pendulo fra il pollice e l'indice della mano sinistra, lo colpiva col bastone impugnato nella mano destra, scagliandolo in avanti. Analoga operazione eseguivano, a turno, i restanti giocatori.

Data l'asperità del terreno su cui era praticato il gioco, i pioli si ponevano, generalmente, con una estremità sollevata dal suolo. Serbando l'ordine iniziale, ciascun giocatore vibrava su questa un colpo di mazza, facendo schizzare ulteriormente in avanti il proprio piolo.

Il gioco seguiva in tal guisa, perseguendo una meta mai ben definita.

Per tacito, unanime consenso, si aggiudicava la gara colui che, a parità di colpi inferti, copriva col proprio piolo la maggiore distanza.

Una variante del gioco, ben più complessa, era in uso presso le ragazze. Vi si confrontavano due coppie contrapposte. Le componenti la prima, quella ammessa a totalizzare punti, erano entrambe munite di *mazza*; di quelle della seconda, una era addetta al lancio del *pìozo* e l'altra alla sua raccolta in grembo.

Preventivamente, alla distanza di circa 5 metri l'una dall'altra, si scavavano in terra due piccole buche. In prossimità di una di esse si posizionava, munita di *mazza*, una delle ragazze della prima coppia, nonché quella della seconda coppia deputata al lancio del *pìozo*; presso l'altra si disponeva la ragazza preposta a ricevere il *pìozo* nel grembiule sorretto con le mani, fiancheggiata dall'avversaria che aveva il compito di intercettarlo con un colpo di *mazza*.

Effettuato il lancio, se il *pìozo*, colpito in volo, finiva a distanza, le ragazze della prima coppia, entrambe munite di *mazza*, effettuavano, in rapida successione, scambi di posizioni che acquistavano validità con l'inserimento, pressoché contemporaneo, delle estremità dei bastoni nelle buche. L'esecuzione di tali scambi, il cui numero costituiva punteggio, era interrotta dall'occupazione di una delle buche mediante il *pìozo* recuperato da una delle antagoniste.

Si effettuava l'inversione dei ruoli solo quando il piolo, lanciato, finiva in grembo alla destinataria.

Si totalizzavano i punti conquistati nelle varie fasi del gioco, al termine del quale risultava vincitrice la coppia che aveva fatto registrare il maggiore punteggio.

Bocce

Il gioco delle bocce, già noto in Egitto nel quinto millennio, era riservato ai soli maschi adulti che, ponendo come posta del vino, utilizzando sfere di legno raramente simili per diametro e peso, lo praticavano sulla pubblica via, senza delimitazione del campo di

azione. Non di rado il boccino veniva lanciato al di là di un ostacolo visivo, al fine di effettuare giocate "alla cieca". Per gli accostamenti e le bocciate era ammesso il gioco di sponda, facendo rimbalzare contro un qualsiasi ostacolo la boccia, mentre l'attribuzione del punteggio avveniva secondo le regole note.

UN RICORDO PERSONALE

Era l'estate del 1962. A Paternopoli, le principali strade del paese erano già state asfaltate e le bocce si erano evolute: non più di legno, grossolanamente sgrossate, logorate per l'uso, ma di materiale sintetico, perfettamente sferiche ed equilibrate.

Si erano evolute le bocce, ma non il gioco, che era rimasto lo stesso, quello di sempre, praticato per via, fra le asperità del suolo cosparso di ciottoli.

Quel tardo pomeriggio del ventuno agosto, come ogni giorno di quella calda estate, ci ritrovammo sul piazzale antistante l'edificio scolastico, non ancora contaminato dal bitume, per disputare l'ennesimo incontro, o meglio scontro, verbale, si intende, perché le nostre partite di bocce, più che giocate, erano discusse, polemizzate, infarcite di passionalità loquace.

Eravamo in quattro, i soliti.

Io, poco più che ventenne.

Ruggiero, giovane medico, fresco di laurea, col quale condividevo le cene luculliane, le lunghe passeggiate serali, le partite a carte notturne, ma non i mascheramenti carnevaleschi, in quanto sosteneva che, se lo avessero chiamato d'urgenza al capezzale di un ammalato, a quello sarebbe venuto un infarto, vedendoselo comparire davanti vestito da diavolo e ritenendo d'essere finito all'inferno prima ancora del trapasso.

Salvatore, di corporatura massiccia, più noto col nome di *Zi' prete* (Zio prete), in quanto era stato seminarista e, finché era rimasto tale, dalla cotta nera non si era mai separato, neppure per disputare gli incontri di calcio in cui si era rivelato avversario imbattibile, difendendo il pallone, più che con un abile gioco di gambe, celandolo sotto la lunga sottana.

Eugenio, minuto, il cranio rasato al fine di prevenire, secondo una sua indecifrabile teoria, la caduta dei capelli, incline alla verbosità ed alla gestualità accentuata, che, da citazioni estrapolate dagli scritti di filosofi greci e latini, si ingegnava a trarre sostegno alle proprie argomentazioni non sempre ortodosse.

Quel ventuno agosto del 1962, la partita entrò subito nel vivo. Ruggiero effettuava i suoi lanci, inseguendo poi la boccia con scomposte torsioni del bacino, vezzeggiandola, supplicandola, colpevolizzando infine gli avversari per non si sa quali malefici influssi; come di consueto, Eugenio faceva precedere le sue accostate da una dettagliata analisi del suolo, dissertando su improbabili leggi della dinamica; Salvatore mugugnava sollecitazioni, serrando, minaccioso, la propria sfera nella destra, pronto alla bocciata.

Ancora una volta toccava a Ruggiero. Vi si accingeva, il busto leggermente proteso in avanti, il braccio destro appena levato, concentrato in una immobilità scultorea pervasa di energia, quando un sordo boato si diffuse nell'aria. "Trema!" gemette lui, trasognato, bloccato nella sua postura plastica. Noi ci guardammo l'un l'altro, sorpresi, impauriti. Il terremoto aveva colpito l'Irpinia.

Seguirono giorni di sbigottimento e di apprensione. Non si ebbe più voglia di giocare. L'evento sismico aveva spazzato via la spensieratezza.

Di lì a poco, anche il piazzale antistante l'edificio scolastico fu asfaltato, si realizzarono campi da bocce regolamentari, ma ormai il gioco, impastoiato da rigidi vincoli di regole che nulla concedevano alla fantasia, aveva perduto, per noi, il suo fascino.

Ioche (Piastrille circolari di terracotta)

Antichissimo, in quanto imitativo del gioco delle bocce, in origine era certamente praticato da adolescenti di sesso maschile.

Il gioco presupponeva il confronto fra un minimo di due avversari, ciascuno munito di due *ioche* del diametro di 15 centimetri circa. Talvolta si contrapponevano due coppie, o anche due squadre costituite da tre elementi ciascuna. In questi casi, però, ogni giocatore disponeva di una sola piastrilla.

Estratto a sorte il giocatore, o la squadra, a cui competeva dare inizio al gioco, questi lanciava *lo mierco* (il segno), piastrilla circolare di ridotte dimensioni con funzioni di boccino, a distanza ed in direzione assolutamente discrezionali, dopo di che effettuava il lancio della *ioca*, nel tentativo di accostarla il più possibile ad esso.

Era, quindi, la volta dell'avversario, o di uno degli avversari, di lanciare la propria *ioca*. Il gioco proseguiva, conformandosi, nelle regole, a quello delle bocce.

In analogia con la bocciata, era pure ammesso lo scalzamento sia del *mierco* che delle *ioche* della squadra avversa.

Zi' masto (Zio mastro)

Il gioco, derivato da quello delle *ioche*, era praticato dai soli ragazzi.

Il confronto poteva avvenire fra due o più giocatori, ciascuno munito di una propria *ioca* (piastrilla circolare), talvolta di due.

A distanza prestabilita, si disponeva, ritto, lo *zi' masto*, una piastrilla quadrata di ridotte dimensioni, e, a tergo di esso, in una piccola cavità opportunamente scavata nel terreno, i giocatori deponevano un pari numero di *cicci re sciuscella* (semi di carruba) ciascuno.

Individuato mediante *tuocco* l'ordine di tiro, il primo dei giocatori lanciava la propria piastrilla, cercando di allontanare lo *zi' masto* dai *cicci* (che, non di rado, schizzavano tutt'intorno) ed aggiudicandosi tutti i semi la cui distanza dalla propria *ioca* risultava inferiore a quella dallo *zi' masto*.

Era quindi la volta del secondo giocatore di lanciare la propria *ioca* nel tentativo di allontanare ulteriormente lo *zi' masto* o, di preferenza, di accostare la piastrilla ai semi eventualmente sparsi. I *cicci*, sempre che la loro distanza dallo *zi' masto* fosse maggiore, erano attribuiti al possessore della *ioca* ad essi più prossima.

Nello stesso ordine e con le stesse finalità si effettuavano i lanci delle seconde *ioche*, o quelle dei giocatori successivi. Se al termine della fase del gioco i *cicci* non risultavano tutti attribuiti, preservando l'ordine originario, ciascun giocatore prelevava la propria *ioca* ed effettuava un lancio suppletivo.

UN RICORDO PERSONALE

Negli anni immediatamente successivi alla fine della guerra, la massima aspirazione di noi ragazzi era possedere una manciata di semi di carruba, i soli che consentissero di giocare a *zi' masto*. Chi ne era sprovvisto era considerato alla stregua di un paria, emarginato nel mortificante ruolo di spettatore ed escluso finanche dalle dispute che si protraevano per ore alla conclusione del gioco.

Fonte di approvvigionamento era la taverna, così era chiamata la grossa stalla in via Dietro Corte, dove stazionavano i cavalli adibiti al traino dei carretti. Alla ricerca dei preziosi semi, rimestavamo lo sterco deposto sul pavimento e frugavamo fra i resti di

fieno sul fondo della mangiatoia che occupava una intera parete. A volte eravamo tanto fortunati da rinvenire qualche pezzo di carruba, sfuggita alla voracità del cavallo, che mangiavamo lentamente, per goderne del sapore il più a lungo possibile.

Poi le strade furono asfaltate, poco a poco gli autocarri sostituirono i carretti trainati da cavalli e di carrube non se ne videro più. Rimase nel ricordo il loro sapore vagamente dolciastro, la loro croccante consistenza, la nostalgia di un frutto, o forse di un tempo perduto per sempre.

Passarono gli anni. Un giorno, in viaggio di piacere attraverso il sud dell'Italia, in un mercatino rionale, su di una bancarella, fra cassetine contenenti diversi tipi di frutta secca, ebbi la gradita sorpresa di scoprire una catasta di carrube. L'emozione fu forte. Con entusiasmo, annunciai alle mie figlie che avrei fatto gustare loro qualcosa di eccezionale e mi affrettai ad acquistarne un intero sacchetto. Ne consegnai, quindi, una a ciascuna di loro, disponendomi ad accoglierne il giudizio, che prevedevo entusiastico.

Loro guardarono con sospetto prima quel frutto rinsecchito, rugoso, di un colore bruno niente affatto invitante, poi me e, infine, poco convinte, lo addentarono. Ebbero una smorfia di disgusto. Lo sputarono.

Non fui deluso dalla loro reazione. I ragazzi, si sa, amano contestare i propri genitori, ma in seguito, ci avrei scommesso, le avrebbero divorate tutte, e con gusto. Con questa certezza, a mia volta, ne morsi una. Era dura. Presi a masticare e mi ritrovai a rigirare in bocca una poltiglia stopposa, dal sapore stomachevole.

Per non dare soddisfazione a quelle tre piccole vipere che mi fissavano con sguardi ironici, ammantati di finta innocenza, a fatica deglutii l'intera carruba, simulando il massimo del piacere; ma poi, in viaggio, inosservato, lasciai scivolare fuori dal finestrino dell'auto il sacchetto con il suo stucchevole contenuto.

Spaccastrùmmola (Spacca trottolo)



Quello della trottolo (*strùmmolo*) è un gioco antichissimo, essendone stati ritrovati esemplari in legno e in terracotta sia a Troia che a Pompei.

Lo *strùmmolo*, prodotto artigianalmente e posto in vendita ad opera di ambulanti nei mercati e nelle fiere, invariato sin dalle sue lontane origini sia nella forma che nelle modalità d'uso, era insostituibile compagno di gioco di ogni ragazzo.

Aveva forma conica rovesciata, di altezza compresa fra i cinque e gli otto centimetri, e punta metallica

(*frezza*) sporgente dal vertice. Come nell'antichità, gli si imprimeva moto rotatorio mediante una cordicella (*zavaglia*) che gli si avvolgeva intorno, dal vertice alla base.

I ragazzi più capaci realizzavano autonomamente il proprio *strùmmolo* in legno di bosso (*aruscio*), appesantendolo mediante un chiodo corto dalla grossa capocchia (*centrella*) conficcato al centro della base e inserendone al vertice una pallottola d'acciaio (*frezza re pallottola*).

Il gioco consisteva nel porre in terra lo *strùmmolo* di uno dei giocatori estratto a sorte, mentre gli altri, a turno, lanciavano il proprio tentando di colpirlo. Mancandolo, costoro avevano la facoltà di raccogliere la propria trottolo in movimento sul palmo della mano per lasciarla cadere sull'obiettivo. Colui che falliva nell'intento era tenuto a sostituire con il proprio strumento di gioco quello del compagno sottoposto al ruolo penalizzante.

Nonostante la pretenziosa denominazione del gioco, non si rammentano, durante la sua esecuzione, danni arrecati alle *stròmmola*.

La pesca

Nella buona stagione, quando il livello delle acque dei fiumi calava, ci si dedicava alla pesca, intesa come attività ludica ma che, in effetti, applicando le tecniche utilizzate agli albori dell'umanità, perpetuava comportamenti atavici adottati come fonte di sostentamento.

Nei tratti in cui l'acqua era bassa, si individuavano i sassi appiattiti, di media dimensione, che presentavano, al disotto, delle cavità. Su di essi si lasciava cadere un masso per poi, rapidamente, rovesciare la pietra percossa. I pesci, storditi per la compressione dell'acqua, affioravano boccheggianti, sì da costituire una facile preda.

Nelle acque mediamente profonde il sistema di pesca, da individuale, mutava in cooperativo. Individuate le diverse uscite di una tana al disotto di un masso, ci si disponeva intorno e, contemporaneamente, vi si inserivano le mani, afferrando i pesci che, via via, venivano lanciati sul greto.

Era questo un utile passatempo in quanto, il più delle volte, assicurava una lauta cena.

UN RICORDO PERSONALE

Sin da ragazzo, più che un divertimento, la pesca, per me, è sempre stata una vera passione. Non ho memoria delle mie prime esperienze in tale tipo di svago, forse perché non avevano prodotto risultati, ma ricordo bene quell'estate in cui, più volte, mi accompagnai a Vittorio al fiume Fredane. Io praticavo la pesca col sasso che, quando andava bene, mi fruttava qualche striminzito pesciolino; Vittorio, invece, rimediava immancabilmente un'abbondante frittura, scovando i pesci più grossi dalle loro tane sotto i massi. In passato, una volta, ci avevo provato anche io, ma mi era stato sufficiente sfiorare con le dita qualcosa di viscido, perché fossi colto dal panico, essendosi insinuato nella mente il pensiero improvviso di essere venuto a contatto con una biscia.

Fu in un afoso pomeriggio di luglio, mentre percuotevo, come sempre, le pietre emergenti dall'acqua bassa, senza che i miei sforzi fossero coronati da successo, che Vittorio, di poco più a monte, mi chiamò in suo aiuto. Sotto un masso, aveva individuato una tana promettente, che però presentava numerose uscite, troppe perché da solo potesse intrappolare le prede. Lo ignorai, fingendomi preso dalla mia inutile fatica, ma le sue sollecitazioni si fecero sempre più pressanti, tanto che dovetti farmi coraggio e raggiungerlo. Immersi le braccia nell'acqua e presi a tastare, riluttante, la base limacciosa del masso, alla ricerca delle imboccature della tana non controllate da lui. Le individuai ma, non senza repulsione, mi limitai ad arginare i varchi, lasciando a lui il compito di estrarre i pesci.

Fu quella una pesca memorabile, e Vittorio mi rese partecipe del suo bottino. Ma l'esperienza, per me, era stata traumatica, al punto che non rimisi più piede nel fiume. A distanza di anni, permanendo inalterata la passione per la pesca, mi dotai di una canna e degli accessori necessari, pagai le prescritte tasse per la concessione di una licenza e ripresi a percorrere i corsi d'acqua. Non che i risultati fossero più entusiasmanti di quelli ottenuti in passato, ma mi sorreggeva la certezza, che i commenti ironici degli amici non riuscivano minimamente a scalfire, che prima o poi avrei avuto il mio momento di gloria.

Credetti che l'occasione propizia fosse giunta, allorché ebbi notizia che nella vasca di alimentazione della centrale idroelettrica, nel territorio della vicina San Mango, erano

state avvistate trote di insolita dimensione. Fui là, armato di canna, esche e speranze, e le vidi scivolare nell'acqua tersa, enormi, provocanti.

Il tonfo dell'amo nell'acqua attirava la loro attenzione, annusavano l'esca, subodoravano l'inganno e, per nulla intimorite, si allontanavano con una compostezza solenne che feriva il mio orgoglio.

Nei giorni che seguirono, mi arrovellai il cervello e ordii la trama che mi avrebbe portato alla loro cattura. Ne resi partecipi gli amici: ne furono entusiasti al punto che non posero indugio nell'acquistare le reti, in misura sufficiente alla bisogna, e una certa quantità di carburo.

Nottetempo, raggiungemmo la vasca, deponemmo in acqua le reti, sia centralmente che a ridosso dei due cunicoli, di immissione e di scarico, quindi ci disponemmo intorno ad essa e, ad un mio segnale, contemporaneamente ed in rapida successione, effettuammo una serie di lanci di scaglie di carburo.

Si udì un lieve sfrigolio di gas, poi, improvvisa, l'acqua ribollì, agitata da frenetici colpi di pinne, da folli corse, da tonfi.

Col cuore in tumulto, ci affrettammo a recuperare le reti. Avviluppate in esse, guizzavano decine di trote, una delle quali, la più combattiva, risultò poi pesare oltre i sei chilogrammi.

Faticammo non poco a disbrigarla dai lacci che l'avevano intrappolata. In tutta segretezza la portammo a casa mia. Al momento di lasciarci, raccomandai agli amici di non farne parola con alcuno, condizione indispensabile per eventuali, future incursioni notturne. Mi assicurarono che avrebbero taciuto.

Non si era ancora spenta l'eco dei loro passi, che un tocco discreto mi richiamò all'uscio di casa. Con fare complice, due persone mi chiesero di poter dare una sbirciatina alla mostruosa creatura. Seppure contrariato, non potetti esimermi dal soddisfare la loro richiesta, per subito dopo accomiatarle, con la preghiera di mantenere il più assoluto riserbo. Promisero solennemente.

Di lì a poco, bussarono di nuovo alla porta. Andai ad aprire, in preda ad un triste presentimento. Il mio timore si rivelò fondato. Una folla di curiosi si snodava lungo la via: sembrava di essere all'ingresso dei Musei Vaticani in un giorno di agosto.

Naturalmente, non ci azzardammo più a pescare nella vasca di alimentazione della centrale idroelettrica, e a me non rimase che continuare ad insidiare, inutilmente, i pesci nel fiume.

Lo chiappo (Il cappio)

L'ancestrale tecnica di impiego del nodo scorsoio applicato all'estremità di una lunga pertica per la cattura, previa paziente attesa, di conigli selvatici, volpi o tassi, all'uscita dalle rispettive tane, fu ereditata dai ragazzi e ridotta a mero gioco, anche se crudele, in danno delle lucertole. Si realizzava il cappio annodando la punta sottile ed elastica di un lungo stelo erbaceo (*alidro*), in modo che ne risultasse un'apertura sufficiente ad introdurre la testa del piccolo rettile che, mediante un leggero strattone, ne restava imprigionato.

Lo scarpione (Il pipistrello)

Nelle attività venatorie, proficua risultava la caccia ai pipistrelli che, nelle sere d'estate, roteavano bassi sulle vie del paese per nutrirsi delle falene attratte dalla luce dei pochi lampioni. Questo passatempo implicava l'uso di una lunga canna, opportunamente

manovrata al fine di intercettare i volatili che, se colpiti, precipitavano al suolo, incapaci di riprendere il volo. Tale esercizio aveva finalità puramente ludiche, in quanto questi piccoli mammiferi non erano considerati commestibili.

La friccica (La fionda)



Era, per così dire, un giocattolo di cui si dotava la quasi totalità dei ragazzi.

Per la realizzazione dell'oggetto, si utilizzava un ramo biforcuto, di sezione di circa tre centimetri. Lo si recideva al disotto della biforcazione, in modo da ottenere un segmento di lunghezza pari a 15 o 20 centimetri, tratto che ne costituiva l'impugnatura, e si riducevano alla lunghezza di circa quindici centimetri ciascuna le parti divaricanti. Alle estremità di queste, si legava una striscia di elastico della lunghezza di 40 o 50 centimetri, di solito ricavata da una camera d'aria per ruota di bicicletta.

Impugnando l'attrezzo con la mano sinistra, trattenendo fra il pollice e l'indice della mano destra un sasso inserito al centro dell'elastico che veniva teso per essere di colpo liberato, si scagliavano proiettili contro bersagli occasionali, oppure ci si improvvisava, con scarse possibilità di riuscita, cacciatori di passerì o pettirossi.

UN RICORDO PERSONALE

Le mie battute di caccia ai passerì le effettuavo in compagnia di Enzo. Era mio dirimpettaio, quasi mio coetaneo avendo un solo anno più di me, quindi eravamo amici da sempre. Le nostre fionde erano robuste, ben levigate, con elastici di ottima qualità, ricavati da una camera d'aria non del tutto rovinata, rinvenuta nell'immondezzaio a ridosso del paese. Ed eravamo anche bravi nel colpire il bersaglio, avendo cura, per la verità, di sceglierlo ben grosso. Ma con gli uccelli era un'altra cosa. Quei piccoli bastardi pennuti, sia che ci avessero in antipatia, sia che avessero sentore della nostra abilità, volavano via prima ancora che riuscissimo a scagliare il proiettile mortale.

E venne il giorno in cui si prospettò la possibilità di una nostra rivalse. Enzo rinvenne, in uno scantinato, il calcio di un vecchio fucile, nonché la canna, costituita da un tubo metallico su cui, all'altezza di circa due centimetri dalla estremità otturata, presentava un piccolo foro. Se ne poteva ricavare un'arma funzionante. I passerì non avrebbero avuto più scampo.

Lavorammo per un'intera mattinata. Con filo di ferro assicurammo la canna al calcio, in modo che il foro fosse rivolto verso l'alto, quindi, a tergo di essa, fissammo una pinzetta per i panni, privata della ganascia inferiore, facendo sì che quella superiore combaciasse perfettamente col foro.

Nel pomeriggio eravamo pronti per la nostra prima battuta di caccia. Comprammo un intero foglio di cartucce (minuscoli dischetti di polvere pirica sensibile alla pressione, racchiusi fra due strati sottili di carta), facemmo scorta di granuli di esplosivo nero (quello che il padre di Enzo, commerciante in legna da ardere, usava per minare i ciocchi più grossi), quindi ci approvvigionammo di carta da appallottolare e di pietrisco minuto che avrebbe dovuto assolvere la funzione di proiettile. Senza ulteriore indugio, già pregustando l'ammirazione e l'invidia di cui tutti ci avrebbero fatto oggetto, andammo ad appostarci in un orto.

Qui, sotto il mio sguardo vigile perché tutto si svolgesse con la massima precisione, Enzo versò nella canna alcuni granuli di polvere nera, facendoli seguire da una pallottola di carta. Compresse il tutto sul fondo, servendosi di un bastoncino, per poi

lasciarvi cadere sopra una manciata di pietrisco. Con cautela, infine, interpose una cartuccia fra il foro della canna e la ganascia della molletta e, insieme, ci si dispose in attesa.

Un passero si posò sul ramo di un olivo, poco distante da noi. Piano, Enzo sollevò il fucile, prese la mira, col pollice della mano destra, facendo pressione sulla coda della molletta, sollevò la ganascia. Immobile, ipnotizzato, io trattenevo il fiato. Enzo liberò di scatto la coda della molletta, la ganascia percosse la cartuccia e dalla canna, in un singulto asfittico, fuoriuscì una sbavata di fumo nero.

Il passero volò su un ramo più alto. Noi ci guardammo in faccia, delusi. Non che ci fossimo aspettati di ottenere un risultato positivo al primo tentativo, ma almeno lo scoppio: su quello ci avevamo contato!

Ed ecco che ebbi un colpo di genio! La cartuccia esplodeva, quindi, se ne avessimo inserite alcune, unitamente alla polvere, all'interno della canna, lo scoppio sarebbe stato assicurato.

Enzo si accinse ad eseguire l'operazione con ritrovato entusiasmo. Fece scivolare nella canna una cospicua quantità di polvere pirica, vi introdusse poi un certo numero di cartucce ed una pallottola di carta, dopo di che, con buona lena, servendosi del bastoncino, si dette a comprimere il tutto verso il fondo.

Fu a questo punto che accadde l'imprevisto. Le cartucce, pressate, esplosero, dando fuoco alla polvere. In una nube di fumo rovente, il bastoncino fu espulso con violenza, strappato dalla mano di Enzo, annerita e dolorante. Il passero volò via, ci parve ghignando.

Ci ritrovammo il giorno dopo, io ed Enzo, con le fionde infilate nelle cintole dei calzoni e le tasche piene di sassolini da scagliare. Prima o poi la nostra perseveranza sarebbe stata premiata. Non per niente ci ritenevamo i due cacciatori più abili del paese.

Ova (Letteralmente traducibile in "uova", ma si esclude che al termine fosse attribuito un qualsiasi significato.)

Il gioco era praticato esclusivamente dalle ragazze e consisteva nel lanciare contro una parete una palla di stoffa che doveva essere ripresa al volo, eseguendo le configurazioni elencate nella filastrocca che nel contempo si recitava:

- 1) "Ova" (la palla veniva semplicemente ripresa);
- 2) "non mi muo'[vo]" (si aveva l'obbligo di rimanere con i piedi congiunti e il tronco rigido);
- 3) "con un pie'[de]" (bisognava raccogliere la palla, restando in bilico su di una sola gamba);
- 4) "con una ma'[no]" (la presa andava effettuata con una sola mano);
- 5) "batti batti" (si battevano due volte le mani prima di riafferrare la palla);
- 6) "zigo-zago" (si protendevano gli avambracci, facendoli roteare parallelamente al petto);
- 7) "violino" (si ripiegava il braccio sinistro a sorreggere un ipotetico violino su cui, a mo' di archetto, si faceva scorrere avanti e indietro l'avambraccio destro);
- 8) "un bacino" (si portava la punta delle dita alle labbra e si lanciava un bacio);
- 9) "e poi ghes" (lanciata la palla, si effettuava una giravolta prima di riprenderla).

Naturalmente, se la giocatrice mancava la presa in uno dei passaggi, il gioco passava di mano.

In una versione successiva, si registra la soppressione dell'espressione conclusiva "e poi ghes" e l'introduzione, probabilmente ad opera delle suore che gestivano l'asilo infantile, delle seguenti tre nuove configurazioni:

- 1) "tocco terra" (ci si chinava a sfiorare il suolo con la punta delle dita della mano destra);
- 2) "tocco cuore" (si posava la mano destra sul cuore);
- 3) "angioletto del mio Signore" (si congiungevano le mani all'altezza dello sterno, simulando l'atto della preghiera).

Précéchiòle (Sassolini)



Prevalentemente praticato dalle bambine, il gioco delle *précéchiòle* impegnava due o più concorrenti, ciascuna delle quali, accovacciata al suolo, disponeva di un proprio mucchietto di sassolini. Coi che doveva dare inizio al gioco, individuata mediante conta, lanciava in aria un sassolino, ne prelevava un secondo dal proprio mucchietto e si affrettava a raccogliere nella stessa mano

il primo in caduta. I due sassolini, insieme, venivano poi lanciati in aria e, prima di riafferrarli, se ne raccoglieva un terzo. Si andava avanti in tale maniera, fino a quando qualcuno dei sassolini non sfuggiva alla presa, ed il gioco passava di mano.

Allorché tutte le partecipanti avevano concluso, più o meno abilmente, la rispettiva prova, si procedeva alla conta dei sassolini da ciascuna recuperati, il cui numero, inequivocabilmente, stabiliva chi fosse la vincitrice.

La frezza (La freccia)



Il termine definiva un oggetto la cui realizzazione, per la semplicità della fattura e la disponibilità del materiale occorrente, era alla portata di ogni ragazzo. Nell'uso di esso si organizzavano gare di abilità che raccoglievano una piccola folla di accaniti sostenitori dell'uno e dell'altro campione e, non di rado, le contestazioni sulla validità o meno di un lancio sfociavano in furiose zuffe fra le diverse tifoserie.

Originariamente *la frezza* era costituita da un tronchetto cilindrico della lunghezza di 15 centimetri circa, del diametro di 2,5 centimetri o 3, ad una base del quale veniva centralmente conficcato un chiodo privato della capocchia, in modo che ne fuoriuscisse per la lunghezza approssimativa di un centimetro. Sulla base opposta veniva praticato un foro in cui si incastrava una penna di gallina. Ne risultava una sorta di freccetta da lanciare contro bersagli lignei: un asse, un tronco d'albero e, il più delle volte, approfittando della momentanea assenza dei proprietari, contro l'uscio di qualche abitazione.

Il termine *frezza*, in seguito, designò una stecca metallica che, recuperata da un ombrello inservibile, veniva scagliata per mezzo di un arco realizzato con un rametto di salice o di nocciolo ed uno spago ad esso sotteso. Come per la versione più antica, bersagli preferenziali ne erano i portoni delle case, ma non si mancava di utilizzarla per la caccia, mai fruttuosa, ai passeracei che si posavano sulle strade del centro urbano a contendere alle galline quanto di commestibile era reperibile fra l'immondizia spazzata fuori degli usci.

Giocchi di velocità e di destrezza



Li cavalletti (I supporti)



In voga fra i ragazzi, non competitiva, era una corsa ad ostacoli, costituiti dagli stessi compagni di gioco. Non vi erano limitazioni al numero dei partecipanti.

Mediante conta, si stabiliva l'ordine di partenza, quindi il primo, di corsa, percorreva, a propria discrezionalità, un tratto di strada comunque compreso fra gli

otto e i dieci metri, per poi fermarsi e flettere il busto in avanti, puntellando sulle ginocchia le braccia tese.

Avanzava, quindi, il secondo che, in corsa, facendo leva con le braccia sulla schiena del proprio compagno, lo scavalcava per raggiungere un punto in cui, a sua volta, flettere il busto in avanti.

Analogamente facevano gli altri, scavalcando i propri compagni e posizionandosi in punti successivi.

Ad avvenuto passaggio da parte dell'ultimo dei ragazzi, colui che aveva costituito il primo ostacolo iniziava, a sua volta, lo scavalcamento dei propri compagni, per riposizionarsi oltre l'ultimo di essi.

Il gioco non aveva limiti di spazio o di tempo. A volte ce se ne serviva per effettuare uno spostamento, altre volte si concludeva spontaneamente per affaticamento dei partecipanti.

Corsa con l'uovo

Gara di velocità e di abilità in cui erano coinvolti ragazzi ed adulti, annualmente disputata a Paternopoli in occasione dei festeggiamenti in onore di San Giuseppe, unitamente al tiro alla fune, all'albero della cuccagna e al lancio di patate avente per bersaglio un provolone sospeso in aria.

I concorrenti, le mani legate dietro la schiena, da una linea di partenza dovevano raggiungere quella di arrivo, reggendo in bocca l'estremità dell'impugnatura di un cucchiaio nella cavità del quale era posto un uovo.

Risultava vincitore colui che, per primo, raggiungeva il traguardo senza aver lasciato cadere il proprio uovo.

Lo chirchio (Il cerchio)



Il "troco", cerchio di legno o di ferro, fu già oggetto di svago per i fanciulli dell'antica Roma.

Derivato dalla "rùzzola", gioco in voga nel 1600, consistente nel far rotolare, lanciandolo a mano o con l'ausilio di una cordicella, un disco di legno, quello dello chirchio aveva carattere competitivo, risolvendosi in una gara di velocità da disputarsi fra ragazzi.

Consisteva nel sospingere in avanti un cerchione di bicicletta, originariamente mediante un bastone. Successivamente, il bastone fu sostituito dal cacciacarne (denominazione impropria, in quanto cacciacarne era il nome che definiva il forchettone a due denti utilizzato

per estrarre dal pentolone i pezzi di bollito). Questo attrezzo era costituito da un bastone della lunghezza di circa un metro, ad un'estremità del quale era fissato, perpendicolarmente, un uncino metallico ad un'unica ansa, che serviva da guida per il cerchione.

Corsa nel sacco

Era gara di velocità in cui, annualmente, a Paternopoli, nel quadro dei festeggiamenti in onore di San Giuseppe, si cimentavano insieme adulti e ragazzi.

I concorrenti, le estremità inferiori inserite in un sacco legato alla vite, da una linea di partenza, fra due ali di folla incitante, dovevano raggiungere quella di arrivo.

La Bandiera



Gioco prevalentemente femminile, ma non di rado praticato dai ragazzi.

Si costituivano due squadre comprendenti un pari numero di elementi, ognuna capitanata da un caposquadra, che si schieravano in due punti equidistanti da quello in cui un giudice di gara, col braccio teso avanti a sé, reggeva, trattenendolo per un lembo, un fazzoletto.

Il capitano di una delle due squadre lanciava la sfida: "Angelo, bell'angelo, vieni qui da me."

Il capitano della squadra avversaria rispondeva: "Non posso venire, ché mi prende il diavolo."

L'altro replicava: "Apri le tue ali e vieni qui da me."

La sfida veniva raccolta con la seguente dichiarazione: "O vengo io stesso, o mando il mio soldato."

A questo punto, due elementi, uno per ciascuna squadra, convergevano verso il centro al fine di impossessarsi del fazzoletto da portare nel proprio schieramento. Colui che riusciva nell'intento assicurava un punto alla propria squadra. Nel caso in cui, però, colui che aveva afferrato il fazzoletto veniva toccato dal contendente prima di raggiungere la propria postazione, il punto era assegnato alla squadra avversaria.

Talvolta si adottava una variante al gioco, nel senso che, in luogo dell'attribuzione del punteggio, l'elemento che risultava perdente veniva escluso dal proseguimento della gara. In questa versione, risultava vittoriosa la squadra che poteva vantare almeno un elemento superstite.

Li palilli (I paletti)

Di ampia diffusione, è conosciuto come "il gioco dei quattro cantoni". Privilegiato dalle ragazze, seppure in maniera discontinua non era disdegnato dai loro coetanei di sesso maschile.

Dati quattro punti di riferimento pressoché equidistanti, tali da delineare un quadrato immaginario, in ciascuno di essi prendeva posizione uno dei giocatori, mentre un quinto, individuato mediante conta, si disponeva centralmente a costituire l'elemento di contrasto.

Il gioco consisteva in continui scambi di postazioni fra i primi quattro, a volte simultanei, a volte solo accennati, nell'intento di disorientare l'avversario. Se qualcuno di questi, nell'effettuare uno spostamento, veniva intercettato dall'elemento di contrasto, ne rilevava il ruolo.

La pigna secca (Il pino secco)

Il nome del gioco traeva origine da un pino piantato a margine della piazza principale del paese, poi appassito ma non estirpato. Fu successivamente sostituito da uniglio, per cui la meta da conquistare assunse la denominazione di *santa teglia*, cioè "sacroiglio". Sostanzialmente, la sua esecuzione si rifaceva ai *palilli*, o "gioco dei quattro cantoni".

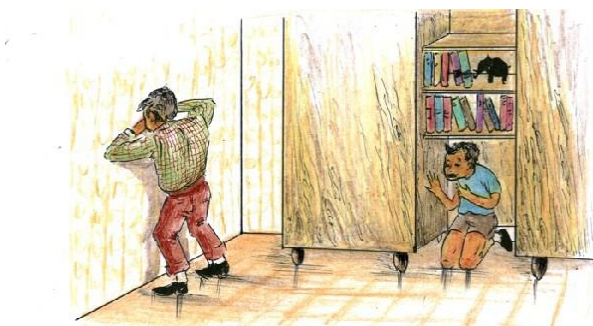
Inizialmente, presso la *santa teglia* prendeva posizione l'elemento di contrasto, designato mediante conta.

La *santa teglia* era l'albero che doveva essere conquistato, singolarmente, dai partecipanti al gioco i quali, da un punto franco, in cui trovavano rifugio sicuro, dovevano muovere verso di essa, evitando, con azioni diversive, avanzando in ordine sparso e, all'occorrenza, rifugiandosi nel punto franco, di essere intercettati dall'elemento di contrasto. A quest'ultimo, che comunque aveva l'obbligo di portarsi in posizione centrale con diritto di ripiegamento verso la propria postazione, era sufficiente toccare uno degli avversari perché si concludesse una fase del gioco, per riprendere con il giocatore intercettato nel ruolo di elemento di contrasto.

Dava il via al gioco l'elemento di contrasto che, presso il sacro tiglio, annunciava: "*lo tuzzeco la santa teglia, chi s'è arrtirato e chi non s'è arrtirato; chi non s'è arrtirato, s'arrtirasse*" (lo tocco il sacro tiglio, chi si è ritirato e chi non si è ritirato; chi non si è ritirato, si ritirasse).

Ove tutti i giocatori riuscivano a portarsi presso il tiglio, il gioco ricominciava lasciando invariato l'elemento di contrasto.

Liberi tutti



Il gioco, noto ovunque come "nascondino", veniva praticato indifferentemente dalle ragazze e dai ragazzi e, talvolta, da gruppi che comprendevano entrambi i sessi.

Si individuava, mediante conta, colui o colei che, l'avambraccio poggiato contro il punto individuato come meta (un muro, un tronco d'albero o altro) e gli occhi schiacciati contro di esso, onde garantirne

l'oscuramento, doveva procedere a contare fino a venti, scandendo ad alta voce i numeri affinché gli antagonisti avessero la possibilità di valutare i tempi per potersi scegliere un nascondiglio sicuro e strategico per le fasi del gioco.

Ultimato il conteggio, colui o colei che lo avevano effettuato, opportunamente allontanandosi dalla meta, si metteva alla ricerca dei compagni nascosti. Era sufficiente individuare l'avversario, pronunciarne il nome, specificarne il nascondiglio e quindi raggiungere la meta perché questi venisse considerato eliminato.

I giocatori nascosti che, sorprendendo l'elemento preposto alla ricerca, riuscivano a guadagnare per primi la meta, avevano la facoltà di affrancare se stessi, o anche tutti gli altri precedentemente scoperti e battuti nella conquista della meta, a seconda che annunciassero, ad alta voce: "Liberi per me", oppure: "Liberi tutti".

A conclusione della fase del gioco, nel caso in cui tutti coloro che si erano nascosti risultavano "liberati" per capacità propria o per magnanimità di qualcuno dei compagni, si ricominciava assoggettando al conteggio lo stesso elemento che lo aveva effettuato in precedenza; di contro, ne assumeva il ruolo il primo di coloro che, scoperto e battuto nella conquista della meta, non aveva beneficiato del "libero" proclamato da qualcuno di coloro che si erano successivamente rivelati vincenti.

Lupo, che fai? (anche conosciuto come "Acchiapparella")

Praticato dalle bambine, sostanzialmente era il gioco noto come "acchiapparella". Individuata, mediante conta, la bambina che doveva impersonare il lupo, le altre si disponevano in gruppo, a qualche metro di distanza, e, cantilenando in coro, formulavano la domanda: "Andiamo, andiamo a passeggio, ch  adesso il lupo non c' ! Lupo, che fai? Lupo, che fai?"

Il lupo rispondeva, mimando l'azione di un ipotetico vestirsi: "Sto infilando le calze."

Il coro replicava, quindi, la richiesta iniziale ed il lupo indicava, a propria discrezione, il successivo indumento che stava indossando.

Il dialogo proseguiva in questi termini fin quando, inaspettatamente, il lupo, col minaccioso avvertimento di: "Sto venendo a mangiarvi", si avventava sul gruppo delle ragazze che si sparpagliavano, rincorrendole finch  ne agguantava una che, nella prosecuzione del gioco, era destinata ad assumere il ruolo di lupo.

Giocchi Aleatori



Aorecchia (Orecchio)

Diffuso fra i ragazzi e disdegnato dagli adulti, non era altro che il gioco della morra, praticato fra due contendenti, in cui, in una versione limitata alla media valle del Calore, il proponente agitava, tenendolo fra l'indice e il pollice della mano sinistra, il lobo dell'orecchio destro dell'avversario, recitando: "Aorecchia, aorecchia, aorecchia, appareme queste" (Orecchio, orecchio, orecchio, eguaglia queste).

Alla conclusione dell'invito, i due, simultaneamente, dispiegavano, discrezionalmente, alcune delle dita della mano destra. Allorché si verificava il dispiegamento di un pari numero di dita, si effettuava l'inversione dei ruoli. Di solito non era prevista alcuna posta e la penalizzazione era sostanzialmente costituita dagli strattoni a cui era sottoposto l'orecchio.

Sotto la còppola

Altro gioco, prettamente maschile, la cui posta era costituita da monete, ampiamente praticato nel corso del 1600 e del 1700 ma poi caduto in disuso, fu quello denominato *Sotto la còppola*.

Si poneva in terra un copricapo, sotto il quale uno dei due giocatori inseriva, per subito dopo ritrarlo, il pugno chiuso in cui teneva una moneta. L'avversario, per aggiudicarsela, doveva indovinare se era stata o meno depositata *sotto la coppola*. Del gioco si fa menzione in un atto notarile di Paterno del 1724.

Cucco o niente (Premio o niente)

[*Cucco è termine arcaico indicante un uovo di gallina. Esso, solitamente, costituiva il premio concesso ad un bambino in cambio di un servizio reso*]

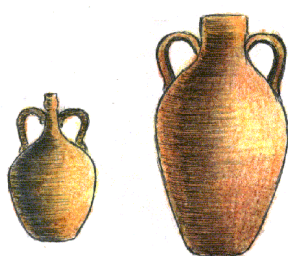
Simile a *Sotto la còppola*, essendone una semplificazione, rientrava nei giochi di esclusivo appannaggio maschile.

Si svolgeva fra due soli giocatori. Uno di essi presentava all'avversario il pugno chiuso, contenente o meno una moneta, ponendo la domanda: "*Cucco o niente?*". L'altro azzardava una delle opzioni proposte: se la supposizione risultava esatta, riscuoteva la moneta, in caso contrario, ne pagava una delle proprie.

L'aniello (L'anello)

Gioco di società diffusosi in Europa nel 1700 con la denominazione di "passa l'anello". Era praticato dalle ragazze che, sedendo una accanto all'altra, offrivano le mani congiunte, adagiate sul grembo, ad una compagna che, in piedi di fronte a loro, in successione, vi inseriva le proprie, parimenti congiunte, per depositarvi o meno un anello fra esse trattenuto. Al termine di tale operazione, colei che aveva deposto l'anello chiedeva ad una delle ragazze chi ne fosse stata la destinataria. Se la risposta era esatta, l'interpellata prendeva il posto di colei che aveva effettuato la deposizione, in caso contrario era l'altra a gestire una nuova fase del gioco. Talvolta, la risposta errata comportava il pagamento di un piccolo pegno da parte di colei che l'aveva fornita.

Rompe re pignate (Romper le pignatte)



Con cadenza annuale, precisamente la sera della prima domenica di Quaresima, la rottura delle pignatte, più che un gioco, perpetuava una tradizione antica che coinvolgeva intere famiglie.

Presso la casa prescelta per il suo svolgimento, le pertiche sospese orizzontalmente sotto il soffitto della cucina venivano liberate dei serti di salsicce, dei grappoli di soppresate, del prosciutto e del capicollo messi ad essiccare ed al loro posto si appendevano delle pignatte, alcune contenenti dolciumi, altre colme di cenere o d'acqua.

Fra una tarantella ed una polka eseguite al suono di un organetto, a turno, gli ospiti venivano bendati, muniti di un lungo bastone e guidati nei volteggi di alcuni passi di danza. Cessata la musica, fra il generale incitamento, erano quindi invitati a vibrare un unico colpo di mazza verso l'alto.

Il più delle volte si mancava il bersaglio. Stupore e delusione si dipingevano sui volti degli astanti allorquando, insieme coi cocci della pignatta infranta, veniva giù una cascata di

leccornie che, di diritto, spettava a colui che l'aveva provocata. Ma l'ilarità esplodeva incontenibile allorché, centrata la pignatta contenente cenere, l'autore del colpo sfortunato veniva sommerso da una nuvola di polvere

Moscacieca



Era praticata soprattutto dalle ragazze.

Si individuava, mediante conta, colei che doveva essere bendata e, quindi, iniziava il gioco, sottoponendola a spintoni, strattoni, richiami e sberleffi.

La fase si considerava conclusa allorché la ragazza bendata riusciva ad afferrare e a trattenere qualcuna delle compagne che le roteavano scompostamente intorno. Costei ne ereditava la benda e, con essa, gli spintoni e lo scherno.

Giocchi Intuitivi e di Potenza



Li cani e re pecore (I cani e le pecore)

Poteva essere considerato una variante di *liberi tutti*.

Il gioco poneva a confronto due gruppi distinti di ragazzi, gli uni con funzioni di prede (*pecore*) e gli altri di predatori (*cani*). I componenti il gruppo delle *pecore*, ad eccezione di uno che rivestiva il ruolo di *pastore*, godendo di un ragionevole vantaggio temporale, cercavano un nascondiglio che, non necessariamente, doveva essere lo stesso per tutti. Compito dei *cani* era scovare le *pecore*.

Il *pastore* seguiva i *cani*, annunciandone l'arrivo al grido di "Curriti, pecore, ca arrivano li cani" (Correte, pecore, ch  arrivano i cani).

Era facolt  delle *pecore* cambiare nascondiglio nel corso del gioco, mentre era sufficiente l'avvistamento della preda, da parte di uno dei *cani*, per considerarla catturata.

La fase del gioco si considerava conclusa con l'avvistamento dell'ultima preda.

Mariuoli e marescialli (Ladri e gendarmi)

Il gioco era del tutto simile a quello di *li cani e le pecore*, con la sola differenza che non vi era previsto il ruolo del pastore che allertasse le prede.

I ladri, godendo del vantaggio di un ragionevole margine di tempo, si cercavano un nascondiglio sicuro da cui i gendarmi avrebbero dovuto stanarli. A questi ultimi era sufficiente avvistarli perché fossero considerati catturati.

Usciavena

[*Probabilmente, in origine, la denominazione del gioco era Uscia-lena, in quanto "uscita" era il termine imperativo per scacciare qualcuno, traducibile con "Via!", mentre "lena" aveva il significato di forza, resistenza*]

Il gioco implicava il coinvolgimento di un elemento, detto *mammama* (levatrice), con funzioni di giudice di gara, che doveva disporsi seduto. Vi si confrontavano due squadre, normalmente composte da quattro elementi ciascuna.

Quelli della squadra che, per effetto della conta, venivano assoggettati per primi al ruolo penalizzante, si disponevano, il busto reclino in avanti a formare un angolo retto, l'uno dietro l'altro, in modo che il primo poggiasse il capo e le braccia sul grembo della *mammama* e gli altri cingessero con le braccia la gamba sinistra di chi li precedeva, tenendo basso il capo.

Gli elementi della squadra antagonista saltavano, in successione, disponendosi a cavalcioni sui dorsi degli avversari, declamando, nell'ordine:

il primo: "Uno monta uno" (Uno cavalca l'uno);

il secondo: "Roie, re corne re vove" (Due, le corna di bue);

il terzo: "Tre, la figlia re lo re" (Tre, la figlia del re);

il quarto: "Quatto, lo squaraquacchio" (Quattro, il cedimento rovinoso).

Costoro erano tenuti a rimanere a cavalcioni fin quando la *mammama* dichiarava, con "Uscia", conclusa la fase del gioco. L'ordine "Uscia" poteva essere impartito anche da uno dei giocatori sottoposti al peso degli avversari, nel caso sentisse venir meno la propria *lena*. Verificandosi una delle predette condizioni, oppure il cedimento di uno o più dei sottoposti, il gioco riprendeva lasciando inalterati i ruoli delle squadre.

Si procedeva, invece, con l'inversione dei ruoli, nel caso in cui qualcuno dei saltatori, scivolando dal dorso dell'avversario, toccasse il suolo con un piede.

'Nzippato 'ngulo e lassato i' (Ficcato nel sedere e lasciato andare)

Questo gioco, esclusivamente maschile, si ispirava al principio della *shcòppola*.

Era previsto il ruolo di un conduttore neutrale del gioco, detto *mammama* (levatrice).

Uno dei giocatori, individuato mediante conta, era designato a *parare* (subire). Costui doveva flettersi in avanti, poggiando il viso sulle cosce della *mammama*, seduta, che, con le mani, gli copriva gli occhi. Uno dei giocatori schierati a tergo della vittima, portandosi avanti, ne toccava il posteriore con l'indice, per riguadagnare, quindi, la propria posizione.

A questo punto, la *mammama*, liberando il malcapitato, poneva la domanda: "Chi è stato?". L'altro, indicando uno degli avversari, rispondeva: "E' stato isso" (E' stato lui). Se l'elemento indicato non era il reo della toccata, la *mammama* imponeva: "Mittete sottoca non è quisso" (Rimettiti in posizione perché non è questo). Se, al contrario, il colpevole veniva individuato, era costui a doversi sottoporre alle profanazioni dei compagni di gioco.

Scardacòppola (Scalza berretto)

Gioco maschile, collettivo, che richiedeva agilità e prontezza di riflessi e in cui tutti i partecipanti erano avversari gli uni degli altri.

Al segnale di inizio, i giocatori, tutti forniti di copricapo (*còppola*), si animavano in una mischia scomposta, in un dimenio di braccia e di scatti repentini, in brevi fughe ed in rapide incursioni finalizzate a far saltare dal capo, con una manata, i berretti degli avversari, salvaguardando nel contempo il proprio.

Chi veniva privato del copricapo risultava eliminato. Vinceva colui che, solo, rimaneva col proprio berretto sulla testa.

Rota Mena Caruci (Ruota tira calci)



Mediante conta, si individuava il giocatore che era tenuto a posare in terra il proprio berretto.

I compagni di gioco, ognuno cingendo con le braccia le spalle dei giocatori a lui adiacenti, si disponevano, in circolo, intorno al copricapo, volgendo la schiena al suo proprietario relegato all'esterno.

Al via, la ruota costituita dai giocatori cominciava a girare in tondo, scalciando verso il compagno penalizzato che, mediante attacchi successivi, evitando per quanto gli era possibile le pedate, tentava di aprirsi un varco, onde recuperare il proprio il berretto. Il gioco si concludeva quando questi riusciva nell'intento.

UN RICORDO PERSONALE

Poco praticato per la sua evidente pericolosità, ebbi la ventura, da ragazzo, di assistere ad una delle ultime esecuzioni del gioco, messa in atto ad opera di giovani più incoscienti che temerari. Il mio giudizio, allora, non fu negativo. Rimasi invece a guardare, affascinato da quel carosello selvaggio che esprimeva esuberanza e brutale potenza, inebriato dalla sarabanda di ansimi, di urla, di risate rotte dall'affanno. Soprattutto, ero come ipnotizzato da quegli scarponi tozzi, enormi, che si levavano all'indietro a percuotere l'aria con forza devastante, per poi ricadere pesantemente al suolo, strappando ai ciottoli miriadi di scintille.

Anche io calzavo scarponi simili, di robusta vacchetta, con doppia suolatura armata di chiodi dalle grosse capocchie e di mezzelune metalliche, a protezione delle punte e dei tacchi. In virtù di tale comunanza, mi sentii partecipe del gioco, proiettato nel vortice caracollante, nel turbinio scomposto di gambe, travolto da esaltanti sensazioni. Ma neppure per un istante ebbi l'impulso di lanciarmi nella mischia. Di solito, le mie emozioni da rischio le ricercavo attraverso la lettura, immedesimandomi negli impavidi personaggi di Salgari o dei fumetti, a quel tempo pubblicati in opuscoli a strisce.

Allora, in paese, non vi erano cartolerie, né rivendite di giornali, pertanto gli acquisti per soddisfare la mia voglia di avventura li facevo dal *Barone*. Non che fosse un blasonato, né quello era il suo vero nome; lo chiamavano così, e lui accettava di buon grado l'appellativo, per cui nessuno, credo, si fosse mai preoccupato di far riferimento a lui in altro modo. Era un uomo alto, magro, allampanato, avanti negli anni, con un bottone bianco all'occhiello della giacca, che stava ad indicare, a suo dire, che era signorino, cioè che non aveva mai preso moglie.

Periodicamente, mi recavo presso la sua modesta abitazione, ricco dei magri risparmi realizzati coi compensi per piccoli servizi resi in casa. Egli traeva da sotto il letto una lisa valigia di cartone, assicurata con una cordicella bisunta, la apriva e metteva in mostra vecchi libri usati, opuscoli di fumetti, giornali ingialliti dal tempo. Operavo attentamente le mie scelte, condizionate dal gruzzolo a mia disposizione, e tornavo di corsa a casa per immergermi nella lettura.

Col tempo, le scorte del *Barone* si esaurirono. Risolsi di andare a fare i miei acquisti ad Avellino dove, mi avevano assicurato, si allestiva un mercatino dell'usato e avrei potuto approvvigionarmi con modica spesa e più ampia possibilità di scelta.

Orgoglioso dei miei scarponi, tirati a lucido con un pezzo di lardo mai usato prima, raggiunti a piedi la stazione ferroviaria, con notevole anticipo sull'orario di arrivo del treno. Indossavo il cappotto di panno nero che mi era stato confezionato l'anno prima, su futura misura, da *Mastattore*, che stava per mastro Salvatore, sarto nonché mio zio acquisito da parte materna. "Il ragazzo cresce", avevano saggiamente considerato mia madre e suo cognato e, di conseguenza, ne era risultata una sorta di saio lungo ed abbondante. Ancora oggi mi è rimasto il sospetto che, pur crescendo, il cappotto crescesse con me.

Il viaggio fu breve, anche se a me parve interminabile. Finalmente fui in città, dove il numero delle automobili in circolazione era di gran lunga superiore a quello delle carrozze trainate da cavalli. Procedevo baldanzoso, ansioso di raggiungere in fretta le agognate bancarelle, che immaginavo traboccanti di libri. Mi sentivo addosso gli sguardi dei passanti e ne ero fiero, convinto come ero che avessero intuito le ragioni del mio viaggio. Poi, per puro caso, colsi negli occhi di alcuni di loro un misto di stupore e commiserazione. Rallentai il passo, raggelato. Avevo compreso che la loro attenzione era attratta dall'infernale rumore che le mie calzature chiodate provocavano percuotendo il marciapiede piastrellato.

Il piacere della scelta dei libri fu offuscato dal turbamento che mi derivava dal pensiero di dover percorrere il cammino a ritroso. Rifeci la strada del ritorno guardandomi intorno con aria colpevole e sofferente, e lo sferragliare del treno che mi riportava verso casa alleviò, ma non dissolse del tutto la mia pena.

Da quel giorno, mi vergognai dei miei scarponi che, per la loro rozzezza, mi collocavano ai margini del mondo civile. Eppure continuai a calzarli, per anni ancora: non avevo altre scarpe.

La shecoppola (Lo schiaffo)



Praticato esclusivamente da ragazzi, era il gioco noto come "Schiaffo del soldato", in cui uno dei giocatori, volgendo le spalle agli altri e coprendosi gli occhi con la mano sinistra, proponeva il palmo della destra serrato sotto l'ascella sinistra. A tergo di lui, qualcuno mollava un ceffone al palmo esposto, ed egli, voltandosi, doveva indicare l'autore dello schiaffo.

Se la supposizione si rivelava esatta, era lo schiaffeggiatore a prendere il posto della vittima; in caso contrario, lo schiaffeggiato si sottoponeva ad una ulteriore prova.

Tira' a prete (Lanciare sassi)

Fu passatempo largamente diffuso fra i ragazzi, a prescindere dal ceto sociale di appartenenza.

Individuato un bersaglio, ci si sfidava a colpirlo a sassate. Pratica ancestrale, derivante dalle primitive attività venatorie dell'uomo, era favorita dalla abbondanza di pietrame che costituiva il massetto stradale.

Tale innata tendenza sfociava, non di rado, anche per la rivalità che contrapponeva i diversi quartieri in cui erano divisi i centri urbani, in vere e proprie battaglie, organizzate sotto il nome di *fa' a pretate* (fare a sassate, cioè sassaiola). Il gioco, se così poteva essere definito, non mancava di spiacevoli epiloghi.

UN RICORDO PERSONALE

Nella buona stagione, sporadici ed occasionali erano gli scambi di sassate fra gruppi di ragazzi di rioni diversi; altre erano le imprese in cui dar sfogo all'esuberanza giovanile. Ma la sassaiola assumeva i connotati di un rito, da celebrarsi quotidianamente, soprattutto nel periodo in cui si svolgevano le attività scolastiche. Campo di battaglia mattutina era l'ampio spiazzo antistante l'edificio scolastico, e vi si contrapponevano i *Crociaiuoli*, cioè gli scolari che abitavano in via Croce, ai ragazzi provenienti dai restanti rioni.

Si era in una rigida giornata del mese di febbraio. Frequentavo la terza elementare, mi pare di ricordare, e, come ogni mattina, consumata la prima colazione a base di latte e pane, predisposi con cura lo *'nginziera* (turibolo), termine presuntuoso per definire un barattolo di latta, ai cui bordi era stato fissato a mo' di cinghia un lungo filo di ferro, in cui deporre dei carboni accesi al fine di riscaldare le mani intorpidite dal freddo durante le lezioni. Quindi, la cartella nera di cartone pressato sotto il braccio sinistro, il calamaio contenente l'inchiostro serrato in pugno, il barattolo penzolante dal filo di ferro sorretto dalla mano destra, raggiunsi il piazzale della scuola.

Io appartenevo al rione Piazza e, al solito, mi fermai presso un gruppetto di amici, in attesa che il suono della campanella annunciasse l'ingresso in aula. Alla parte opposta del piazzale, come sempre, in gruppi sparsi, sostavano i *Crociaiuoli*. Davo loro le spalle, quando, improvvisa, iniziò la sassaiola. Sentii il rumore delle pietre rimbalzare sul terreno irregolare e mi volsi a guardare. L'impatto fu terribile. Un bruciore lancinante mi si diffuse per il labbro superiore, la vista mi si offuscò, vacillai. L'inchiostro del calamaio infranto, il contenuto della cartella, i carboni dello *'nginziera* si sparsero al suolo. Confusamente udii delle grida e mi sentii afferrare sotto le ascelle, mentre un tepore liquido e salso mi riempiva la bocca, mi colava giù per il mento. Fui accompagnato a casa, per essere sottoposto a cure mediche.

Da quel giorno cessarono le attività belliche e, anche se volò qualche anonimo sasso, tutti si guardarono bene dal raccogliere la provocazione.

Giocchi figurativi

Le belle statuine

Gioco a cui si dedicavano esclusivamente le ragazze. Una di esse, designata dalla sorte, si disponeva volgendo le spalle alle compagne, ritte in piedi ad una distanza prestabilita. Compito di queste ultime era avanzare verso di lei, fino a raggiungerla, senza lasciarsi sorprendere in movimento. Coi che era stata investita del ruolo penalizzante scandiva: "Uno, due, tre, stella", voltandosi, quindi, di scatto. Le altre ragazze si immobilizzavano, per nuovamente avanzare alla ripresa della conta. Se qualcuna di esse veniva colta nell'atto di progredire, sostituiva la compagna di gioco soggetta alla conta. Ne erano, invece, affrancate coloro che raggiungevano la meta senza essere state colte in fallo.

Mamma, è cotto il pane?

Gioco prettamente femminile, per la cui esecuzione alcune bambine, indipendentemente dal loro numero, si disponevano l'una accanto all'altra, tenendosi per mano.

L'ultima della catena umana così composta, cioè coei che aveva la mano sinistra libera, chiedeva alla prima: "Mamma, è cotto il pane?"

L'interpellata rispondeva: "Mezzo crudo e mezzo bruciato."

Si informava coei che aveva parlato per prima: "Di chi è la colpa?"

L'altra, di rimando: "Della povera (ed indicava il nome della bambina alla sua sinistra)."

A questo punto, l'ultima della catena, seguita dalle altre, si muoveva compiendo un arco per passare, infine, al disotto delle braccia sollevate della prima e di coei che era stata indicata come rea, cantilenando tutte in coro: "La povera (nome della rea), legata alle catene, scontando le sue pene, soffre da morir."

Completato il passaggio, la "colpevole" veniva a trovarsi con le braccia incrociate sul petto.

Riprendeva, quindi, il dialogo fra l'ultima e la prima, che si concludeva con "l'incatenamento" della "rea" successiva, e ciò fino all'ultima compagna di gioco.

Infine, quando la totalità delle bambine comprese fra la prima e l'ultima risultava "imprigionata", tutte insieme, chinato il busto in avanti e scuotendo i deretani, declamavano in maniera derisoria: "Zia Peppa, pulipù; zia Peppa, pulipù."

Pulipù, privo di senso compiuto, era termine infantile provocatorio e canzonatorio insieme.

La regina di Montemarano

Gioco a cui si dedicavano esclusivamente le bambine.

Estrate a sorte, due di esse si appartavano per attribuirsi, segretamente, un nome convenzionale, solitamente Rosa l'una e Viola l'altra. Ciò fatto, si disponevano l'una di fronte all'altra, le braccia tese in avanti, tenendosi per mano.

Le altre, di poco distanti, si accodavano ad una capofila, ognuna poggiando le mani sulle spalle di colei che la precedeva. Quindi, intonando coralmemente il canto: "Passa, passa, all'imbroana (termine che non trova alcun riscontro nel linguaggio dialettale), la regina di Montemarano", avanzavano fin presso lo sbarramento costituito dalle braccia delle due compagne che rispondevano:

"E le porte sono chiuse, non si può passare, non si può passare."

Le altre, in coro, replicavano: "Siamo (e specificavano il numero delle bambine accodate) cavalieri, fateci passare, fateci passare."

A questo punto le due concedevano il permesso di accesso, cantilenando: "E le porte sono aperte e potete entrare, e potete entrare." Sollevavano, quindi, le braccia, consentendo il passaggio delle compagne, per abbassarle ad imprigionare l'ultima di esse a cui, segretamente, chiedevano se volesse accodarsi a Rosa oppure a Viola. Operata la scelta inconsapevole, costei veniva invitata a portarsi a tergo di colei che corrispondeva al nome espresso, a cui, con le braccia, cingeva la vita.

Riprendeva il dialogo canoro e la conseguente richiesta di opzione rivolta alla bambina che, di volta in volta, veniva a trovarsi ad occupare la posizione di coda.

Con l'ultima opzione, espressa dalla capofila, i due gruppi risultanti si cimentavano nella contrapposta trazione delle compagne congiunte per le mani, come in una sorta di tiro alla fune, e spesso le vincitrici, per l'improvviso cedimento delle avversarie, finivano a gambe all'aria.



La pupa re pezza (La bambola di stoffa)

Il giocattolo era esclusiva prerogativa delle bambine ed erano, di solito, le madri a realizzarlo. Da un piccolo riquadro di stoffa bianca e qualche cencio di cui era imbottito, si ricavava un fagottino, approssimativamente sferico, che ne costituiva la testa. Sulla sommità di questa si appuntava, con ago e filo, qualche batuffolo di lana, mentre alla parte opposta si applicava il busto fatto di un sacchetto rettangolare ripieno di pezzetti di stoffa inutilizzabili per altri fini. Alle estremità del busto si cucivano le braccia e le gambe, semplici rotolini di panno.

Le bambine giocavano a fare da mamma alla propria *pupa di pezza* e, quando iniziava il loro apprendistato presso una sarta, si cimentavano nel confezionarle vestiti e grembiuli.

Lo zérre

[Dal termine dialettale zurria' = girare in tondo, gironzolare senza meta. Zérre era pure detto un bambino di corporatura esile, simpatico e vivace]

Era un giocattolo a cui si faceva ricorso nella noia domestica dei tetri pomeriggi invernali e nella sua costruzione e nell'uso si cimentavano, talvolta, pure le ragazze. Consisteva in una noce in cui erano praticate due coppie contrapposte di fori, attraversati da uno

spago legato alle estremità a formare due tratti paralleli di cui la noce occupava il punto centrale.

Attorcigliato lo spago, tenendone le estremità fra i pollici e gli indici delle mani, lo si tesava, imprimendo alla noce un moto rotatorio. Allentando, quindi, la presa, la noce continuava a girare per forza di inerzia, riavvolgendo lo spago in senso contrario.

I ragazzi più esperti riuscivano a far roteare lo *zérre*, senza soluzione di continuità, per un tempo indefinito.

Versioni tardive di *zérre* si ottennero pure utilizzando bottoni in luogo di noci, infilzati in fili di cotone.

Lo mashchetto

[Da mashco [chiavistello], in quanto, in analogia con questo, era composto da una barretta metallica cilindrica, scorrevole all'interno di un elemento tubolare]

Era un aggeggio artigianale per produrre scoppi, usato dai ragazzi quasi esclusivamente nel periodo di festività che andava dal Natale all'Epifania.

Lo mashchetto si componeva di due elementi:

- a) Il primo era costituito da un cilindro di ferro, non di rado da un parallelepipedo, del diametro di 4 o 5 centimetri, la cui lunghezza si aggirava intorno ai 12 centimetri. Ad una base di esso, centralmente, per la profondità pari a due terzi circa della sua lunghezza, era praticato un foro il cui diametro misurava, approssimativamente, 5 millimetri.
- b) Il secondo era rappresentato da un pistone, anche esso di ferro, detto *chiovetto*, la cui lunghezza eccedeva di un centimetro circa la profondità del foro in cui poteva agevolmente scorrere, avendo una sezione impercettibilmente inferiore all'ampiezza di esso.

Il divertimento consisteva nell'introdurre un pizzico di polvere pirica entro il foro, inserirvi il *chiovetto* e quindi, tenendo in pugno il *mashchetto*, percuotere contro un muro l'estremità sporgente del pistone. Ne risultava una detonazione che suppliva alla mancanza di mortaretti, tradizionalmente esplosi per esprimere gioia sia per la Natività che per l'avvento del nuovo anno.

La polvere pirica impiegata, sensibile alla compressione, si otteneva polverizzando qualche pasticca di potassio (acquistata in farmacia) e mescolandola con zolfo.

UN RICORDO PERSONALE

Come qualsiasi altro ragazzo, anche io avevo il mio *mashchetto*: un parallelepipedo di ferro, a sezione quadrata, piccolo, leggero, aggredito da un'incipiente patina di ruggine. Niente a che vedere con quello di Fabrizio: cilindrico, robusto, ben tornito e lucido, insomma professionale, se mai ce ne furono di professionali.

Ma Fabrizio era un vero mago con la polvere pirica, e lo scoppio, che faceva precedere da un lungo fischio modulato fra le labbra dischiuse, era robusto, roboante, inconfondibile, tale che chiunque, nel raggio di mezzo chilometro, sapeva che Fabrizio aveva sparato.

In realtà, Fabrizio si chiamava Franco, e quel nomignolo, quasi un titolo onorifico, gli era stato attribuito derivandolo da un noto artefice di fuochi pirotecnici. La sua competenza in fatto di polveri da sparo era indiscussa e gli era riconosciuta da tutti noi ragazzi, al punto che, nel giorno successivo a quello che concludeva con fuochi d'artificio le principali festività del paese, ci sguinzagliavamo per i campi alla ricerca

di cariche inesplose da affidare a lui, affinché le utilizzasse per stupirci ancora una volta con la sua bravura.

Si era in maggio ed i festeggiamenti in onore di Maria Santissima della Consolazione si erano appena conclusi. La ricerca di polvere pirica era stata particolarmente fruttuosa e Fabrizio l'aveva sapientemente compressa in un bossolo di mitraglia, residuo bellico, alternandone le diverse miscele, in modo da ottenere una cascata di fuoco dai colori cangianti.

In un ultimo sopralluogo nella campagna cosparsa di frammenti di carta bruciacchiata, io ed Enzo Caloia (lo si indicava con l'aggiunta del cognome, per distinguerlo dall'altro Enzo, mio dirimpettaio), fummo così fortunati da rinvenire un involucro intatto, turgido di polvere, precedentemente sfuggito alla ricerca. Naturalmente, ci affrettammo a portarlo a Fabrizio, ma lui lo rifiutò, in quanto l'ordigno era già stato confezionato e tutto era predisposto perché lo spettacolo avesse luogo quello stesso pomeriggio, all'imbrunire, in piazzetta San Vito.

Indecisi, ci interrogammo sul da farsi. Disfarci della carica, neanche a parlarne; cederla ad altri ci avrebbe esposto allo scherno generale; non restava, dunque, che utilizzarla. Ci appartammo in una rientranza della strada sottostante la piazza centrale e qui, al riparo da sguardi indiscreti, disfacemmo con cautela l'involucro, liberandone la polvere pirica che raccogliemmo su un foglio di giornale. A questo demmo fuoco, servendoci di una lunga canna alla cui estremità avevamo assicurato un pezzo di carta all'uopo acceso. Restammo a guardare, attenti, col fiato sospeso. La fiamma stentava a progredire: vacillava, rinvigoriva, soffocava fra la carta carbonizzata, alfine ebbe un guizzo e si spense.

Decisamente, non avevamo la perizia di Fabrizio. Delusi, dapprima esitanti, poi sempre più decisi, ci avvicinammo al mucchietto di polvere pirica e, allorché ci chinammo su di esso per prendere cognizione dell'accaduto, fummo avvolti da una improvvisa fiammata.

Non riportammo alcun danno, ma qualcuno informò le nostre famiglie e ad entrambi fu riservata una esemplare punizione corporale, aggravata dall'assoluto divieto di uscire di casa per quel giorno.

In piazzetta San Vito c'erano tutti, tranne io ed Enzo Caloia. Il tragico epilogo si annunciò in un boato terrificante. Di colpo il paese si animò di urla, di corse precipitose, di voci concitate, di volti stravolti. I miei genitori uscirono in strada. Li seguì. Non badarono a me. Sentii qualcuno riferire l'accaduto, con voce rotta dall'emozione. Il bossolo era esploso. Dieci, venti bambini, non si sapeva quanti, erano rimasti feriti dalle schegge metalliche proiettate tutt'intorno. Una bambina, investita in pieno dalla deflagrazione, versava in gravi condizioni. Era stata portata presso l'abitazione del medico Discepolo. Si temeva per la sua vita.

Quasi l'intero paese si era raccolto dinanzi alla casa del medico, gli sguardi bassi, sfuggenti. Un silenzio angosciato dominava l'attesa.

In sul calar della notte, fra la folla fino ad allora muta serpeggiò un gemito soffocato, un mugolio di imprecazioni rotte dal pianto. Era giunta la notizia che la bambina non ce l'aveva fatta.

Annichilito, mi allontanai per via San Sebastiano, deserta, immersa nell'oscurità. Da un angolo buio mi venne incontro Fabrizio. Era sconvolto. Mi interrogò con lo sguardo che implorava speranza. Non lo ressi. Chinai il capo. Lui si volse di scatto, fuggì.

Non lo vidi più. In seguito, seppi che suo padre, da anni emigrato in Germania, l'aveva portato con sé in quel lontano paese.

Il Natale successivo, non ci furono gli scoppi del *mashchetto* di Fabrizio, e fecero la loro comparsa i petardi, dalle detonazioni anonime, impersonali. L'epopea dei *mashchetti* era finita.

La carrozza



Si impiegava un'intera giornata nella costruzione della carrozza e già questo, indipendentemente dal risultato che se ne otteneva, costituiva un gioco entusiasmante.

Si reperiva, innanzitutto, un asse di legno della lunghezza di un metro circa, la cui larghezza non fosse inferiore ai 40 centimetri. Alle estremità di esso, trasversalmente, si assicuravano due bastoni che ne eccedessero la larghezza sì da fuoriuscire, da entrambi i lati, per una lunghezza di 10 o 15 centimetri. In essi si inserivano, fermandole con perni costituiti

da chiodi, le quattro ruote, ricavate da un tronchetto opportunamente segato.

Si portava la carrozza alla sommità di una strada in pendio e ci si sedeva sopra, talvolta singolarmente, talaltra in coppia. Il mezzo discendeva la china senza controllo e, prima o poi, sia per un ostacolo che ne deviasse il percorso, sia per il cedimento della struttura, il gioco si concludeva con un ruzzolone.

Mbuli- Mbauli



[Definizione degli estremi di un arco ideale tracciato dalle estremità di un oggetto sottoposto ad oscillazione]

Era questo il termine per definire un'altalena realizzata con un asse di legno posto in equilibrio su di un ciocco o su di un masso. Il gioco era praticato, indifferentemente, sia dai ragazzi che dalle ragazze.

L'altalena costituita da un sedile pensile rimase per sempre un sogno irrealizzato, data l'indisponibilità, per i ragazzi, di funi adatte alla bisogna.

Lo visco (Lo zufolo)



Di tradizione pastorale, affondava le sue radici nella notte dei tempi. Della sua realizzazione erano capaci soprattutto i ragazzi addetti al pascolo delle pecore o delle capre.

Era ricavato da una sezione di canna comune, tagliata in modo da risultare occlusa ad una estremità dalla membrana in corrispondenza del nodo. Nel cavo dell'estremità opposta, tagliata obliquamente, si inseriva, per la profondità di due centimetri circa, un trancio di legno cilindrico, analogamente sagomato, perfettamente aderente ad eccezione del tratto più lungo a cui veniva asportato uno strato dello spessore di qualche millimetro, onde consentire il passaggio dell'aria. In

prossimità del beccuccio così costituito, lungo il tratto superiore della canna, si praticava

un foro, attraverso il quale l'uscita dell'aria provocava un suono monotono, oppure se ne realizzavano due, alla distanza di un centimetro circa fra loro, per un suono bitonale, mediante l'alternata otturazione di essi.

Altre volte, per ottenere una più complessa modulazione dei suoni, pur lasciando un solo foro di uscita, si usava asportare la membrana di occlusione per inserire nella cavità risultante uno stantuffo costituito da un bastoncino, ad una estremità del quale era avvolto un pezzo di stoffa fino a costituire uno spessore tale da consentirne la perfetta aderenza alla superficie interna della canna nella quale veniva inserito. Facendo scorrere avanti e indietro lo stantuffo, si riduceva o si ampliava la capacità volumetrica dello zufolo di modo che, soffiando nel beccuccio, si otteneva la variabilità del suono.

Il gioco, che si espletava soprattutto nella costruzione dello strumento musicale, proseguiva poi con l'esecuzione di un improbabile concerto.

Lo squicchiarulo (Lo schizza acqua)

Per la realizzazione di questo strumento di gioco, praticato esclusivamente dai ragazzi, si adottavano le stesse tecniche impiegate per la costruzione dello zufolo.

Si tagliava una sezione di canna in modo che ne risultasse occlusa, ad una estremità, dalla membrana corrispondente al nodo. In quest'ultima, centralmente, si praticava un forellino. Nella opposta cavità si inseriva uno stantuffo del tutto simile a quello utilizzato per lo zufolo dal suono variabile. Si immergeva, quindi, la membrana nell'acqua che, ritraendo lo stantuffo, veniva aspirata all'interno della canna.

A questo punto poteva darsi inizio al gioco che si svolgeva come una vera e propria battaglia. Si puntava lo *squicchiarulo* contro l'avversario, se ne premeva a fondo lo stantuffo e quello veniva investito da uno schizzo d'acqua.

Lo téppete (La trappola)

Era questa una trappola per uccelli, posta in essere nella stagione invernale, quando la campagna era ricoperta di neve. La si ordiva in prossimità dei letamai, dove la fermentazione dello stallatico, producendo calore, favoriva lo scioglimento delle nevi, o sotto piante di ulivo dove ampie chiazze di terreno restavano allo scoperto. Consisteva in una spianatoia da cucina, sistemata al suolo in posizione obliqua e sorretta da una bacchetta alla cui estremità inferiore era legato uno spago che veniva dipanato fino ad un punto di osservazione, posto a debita distanza. Sul terreno sottostante la spianatoia, non ricoperto dal manto nevoso, si lasciava cadere qualche briciola di pane, o qualche chicco di grano, che serviva da esca. Passeri e pettirossi non esitavano ad ammassarvisi. A questo punto era sufficiente praticare un lieve strattone allo spago perché la spianatoia si abbattesse al suolo, schiacciando, sotto di essa, i volatili che, recuperati e ripuliti del piumaggio e delle interiora, venivano inseriti in patate opportunamente svuotate e quindi deposte per la cottura sotto la brace del focolare.

In alternativa a *lo téppete*, limitatamente alla stagione invernale in cui l'indisponibilità di cibo rendeva temerari i piccoli volatili, la cattura di uccelli si effettuava con l'ausilio delle tagliole. Queste erano costituite da due branche metalliche con chiusura a molla azionata da un gancio a cui veniva assicurata l'esca, rappresentata da un pezzetto di pane.

Al sopraggiungere della primavera, si riponevano le trappole, ormai inutili, per percorrere le campagne, allo scopo di individuare gli alberi sui quali era in atto la nidificazione. Ultimata tale mappatura, si attendeva la schiusa delle uova per vigilare sulla crescita dei

pulcini e depredare i nidi nel momento in cui questi erano prossimi a spiccare il primo volo.

UN RICORDO PERSONALE

Anche io, come tutti i ragazzi di paese di allora, ho usato le tagliole. In quei rari e brevi periodi invernali in cui il paesaggio si ammantava di bianco, a sera, ne disponevo una sul balcone di casa, mascherandola sotto un sottile strato di neve e lasciando che ne emergesse un pezzetto di pane a fare da esca. Immancabilmente, la mattina successiva, vi trovavo un passero o un pettirosso imprigionato con una zampetta, morto e irrigidito dal gelo. Non mangiavo la mia preda; semplicemente, la esibivo con orgoglio come trofeo di caccia.

Comunque, non tardai molto a comprendere la barbarie di tale pratica ed iniziai a farne ammenda, lasciando sul balcone, nella stagione invernale, briciole di pane o di biscotti. Tale impegno lo assolvo costantemente tuttora, con maggiore regolarità dal giorno in cui, percorrendo una delle nostre tortuose strade fiancheggiate da vegetazione boschiva, bloccai l'auto di cui ero alla guida, sorpreso e turbato da una scena che mi si presentò agli occhi. Un uccelletto giaceva, immobile, al centro della via, certamente investito da un automobilista spericolato, e il suo compagno, o compagna che fosse, gli svolazzava intorno, stuzzicandolo col becco, sollecitandolo a riprendere il volo. La pena che provai rinverdì il mio senso di colpa.

Ma queste sono considerazioni postume, mentre il mio ricordo di quel tempo è legato soprattutto a Mario, uno dei miei tanti cugini. Era un esperto cacciatore di nidi, lui; una indiscussa autorità in quel campo. D'altronde, ne aveva tutte le caratteristiche fisiche: vista acuta, muscolatura compatta, corpo esile e scattante. Non vi era albero, per quanto alto fosse, su cui non riuscisse ad arrampicarsi con facilità.

Si attivava ai primi tepori primaverili. Perlustrava le campagne, attento ai complessi corteggiamenti aerei effettuati dai volatili; dai fili di paglia trasportati nei becchi individuava i punti esatti in cui erano intenti a costruire i propri nidi; mentalmente annotava luoghi e tempi per i suoi proficui interventi.

Di regola, erano le cavità presenti negli olmi, conseguenti alla recisione di rami, i posti prediletti dagli uccelli per la nidificazione. Questi alberi erano diffusamente coltivati, sia per le chiome contenute che quasi non ombreggiavano il terreno sottostante, sia per il fogliame che forniva ottimo cibo per le capre, sia per i robusti tronchi che costituivano un saldo appiglio per le corde a cui assicurare i tralci delle viti.

Si era in primavera inoltrata, e Mario reputò giunto il momento della caccia. All'interno del tronco di un olmo, in una cavità alla base di due grossi rami divaricanti, aveva individuato un promettente nido di cinciallegre. Questo uccello, si sa, è particolarmente prolifico, dunque si preannunciava un lauto bottino. Non a caso un detto popolare recitava: *Zarella, zarella valente: o dieci, o venti o trenta* [Cinciallegra, cinciallegra feconda: o dieci, o venti o trenta (uova)].

Con l'agilità di un gatto si arrampicò sull'albero. Dette una sbirciatina all'interno del foro, ma non scorse nulla: il nido era in profondità. Provò ad introdurvi una mano. L'imboccatura era stretta, tuttavia, praticando le opportune torsioni, riuscì nell'intento. Per un attimo, con la punta delle dita sfiorò un morbido piumaggio, mentre dall'interno del tronco si levò un pigolio soffocato, appena percettibile, che lo rese euforico. Ancora uno sforzo e li avrebbe agguantati. Spinse in giù la mano, con decisione. La pelle che si strappava gli procurò una sensazione di bruciore. Inutile insistere; l'avambraccio non passava. Non restava che ampliare l'imboccatura, asportandone col temperino la spessa corteccia. Ritrasse il polso, arrossato e striato di sangue, ma la mano non venne su: gonfia e dolorante per le escoriazioni, rimaneva incastrata. Tentò ancora, ripetute volte, ma le fitte lancinanti prodotte dalla carne che si lacerava lo indussero a desistere. A quel punto, non vide altra soluzione che

quella di richiamare l'attenzione di qualche contadino intento al lavoro nei campi. Ci provò, dapprima con forza, ma inutilmente. La campagna restava immersa nel silenzio. Col passare del tempo, le sue invocazioni si fecero più fievoli, più rade, più disperate.

Calavano le ombre della sera e, ormai, le sue richieste di soccorso si erano ridotte ad un gemito scorato, quando qualcuno le avvertì. La notizia si diffuse rapidamente. Accorsi sul posto. Una piccola folla, prodiga di sterili suggerimenti, si era radunata ai piedi dell'olmo. Mario, appollaiato fra i due rami, spaventato ed immobile, sembrava un grosso uccello intrappolato in una tagliola.

Risolutivo fu l'intervento di un contadino che, con l'ausilio di una scala, si portò sulla cima dell'olmo. Nel silenzio carico di tensione e di attesa che si fece intorno, impugnò un'accetta e, con questa, si dette ad incidere l'imboccatura della cavità. La delicatezza dell'operazione tenne tutti col fiato sospeso fino a quando la mano venne fuori, tumefatta e sanguinante, e un sospiro di sollievo salutò la liberazione dell'incauto cacciatore di nidi.

Dopo quella traumatizzante esperienza, anche Mario si convertì al rispetto degli uccelli, o forse vi fu indotto dal timore di imbattersi ancora una volta in qualche cinciallegra.

Lo sheàtolo (Il barattolo)



Per questo passatempo, prettamente maschile, si utilizzava un barattolo cilindrico, delle dimensioni di quelli utilizzati oggi per la commercializzazione di pomodori lavorati, lo si privava del coperchio e, con un chiodo, se ne forava centralmente il fondo. Sulla strada in terra battuta, si scavava quindi una buca di diametro leggermente superiore a quello del barattolo e di profondità pari a due terzi dell'altezza dello stesso. Si versava dell'acqua nella buca e vi si immergeva un pezzo di carburo, di quelli usati per le lampade a gas. Si inseriva il barattolo nella buca, col fondo rivolto verso l'alto, e gli si cementava intorno il terriccio di scavo bagnato, in modo da assicurarne la perfetta aderenza al suolo. Il carburo, reagendo con l'acqua, si dissolveva sprigionando un gas infiammabile che saturava l'interno del barattolo. A questo punto, si appiccava fuoco ad un foglio di carta legato all'estremità di una canna e, tenendosi a debita distanza, si accostava la fiamma al foro, provocando l'esplosione del gas con la conseguente proiezione del barattolo verso l'alto, fino ad un'altezza di dieci o, a volte, quindici metri.

La capo re morte (Il teschio)

Nel giorno che precedeva la festività di Ognissanti, sia i ragazzi che le ragazze si prodigavano nello svuotare delle grosse zucche, praticandovi quindi opportune cavità, al fine di rappresentare orridi teschi. A sera, poi, entro questi, disposti negli angoli bui delle vie, accendevano un moccolo, di solito elemosinato in chiesa dal sacrestano, che li elargiva con parsimonia, vagliando i meriti di ciascun richiedente.

La pratica, di origine celtica, aveva avuto, anticamente, scopo esorcizzante nei confronti di fantasmi, streghe e folletti. Progressivamente svuotata della originaria finalità, si era ridotta a mero gioco con l'intento di incutere paura ai passanti, fino a cadere in disuso nei primi anni della seconda metà del 1900.

Agli inizi del XXI secolo, ad opera del mercato ed in forme più sofisticate, uniformandosi ad una usanza diffusasi negli Stati Uniti, è stata reintrodotta come "la notte di Halloween".

UN RICORDO PERSONALE

Anche quell'anno avevo dedicato il primo novembre ad intagliare accuratamente una grossa zucca per ricavarne un teschio. Mi ero servito del tagliacarte metallico, appuntito ed affilato, che aveva sostituito il mio temperino e che suscitava l'invidia dei miei amici. Le cavità orbitali, nasale ed orale le avevo rivestite con carta rossa trasparente, al fine di conferirle un aspetto più terrificante, ed il moccolo lo avevo ricevuto dal sacrestano, in cambio di piccoli servigi resi in chiesa.

Avevo realizzato il mio piccolo capolavoro in ossequio alla tradizione, ben consapevole che non avrebbe spaventato nessuno. Ero cresciuto, ormai, e poco incline alle facili illusioni. Anche la mia statura andava oltre la media del tempo, tant'è che, l'anno successivo, in collegio, a Salerno, frequentando una scuola privata che curava la preparazione per il conseguimento della licenza media, un professore supplente si rivolse a me, dicendo: "Sentiamo te, battilocchio". Io rimasi immobile, indifferente al suo sguardo inquisitore, sicché egli mi venne vicino per ribadire: "E' con te che sto parlando". Io lo guardai con espressione innocente; "Mi chiamo Salerno", specificai, "non Battilocchio". Egli, allora, mi spiegò che il termine 'battilocchio' stava ad indicare persona alta e di bella presenza, al che, di rimando, notai: "Se è così, professore, lei è più battilocchio di me". L'intera classe rise di gusto.

Ero cresciuto, dunque, ed ai giochi collettivi serali alternavo lunghe passeggiate in compagnia di Carminuccio. Sovente, poi, ci accompagnavamo con un gruppo di giovani buontemponi, di età di qualche anno superiore alla nostra, tutti avviati ad apprendere un mestiere. A loro piaceva canzonarci simpaticamente, mentre a noi il frequentarli ci faceva sentire più adulti. Talvolta, partecipavamo anche alle loro incursioni notturne nell'orto di *tata Cicco* (nonno Francesco), che *tata* non era a nessuno di loro, per fare man bassa di ciliegie o di fichi. Era come un gioco, ma in fondo serviva a placare i morsi della fame.

Anche quella sera del due novembre ci aggregammo al solito gruppo, particolarmente numeroso in quanto era stato giorno festivo. Camminando lentamente, ci allontanammo dal centro abitato. L'atmosfera non era la solita, spensierata e ridanciana; gravava, piuttosto, su tutti una sorta di turbamento che incupiva gli animi, inesplicabile per me e Carminuccio. Comunque, ci adeguammo, come sempre, al loro stato d'animo.

Superammo il cimitero, oltre il cancello del quale si scorgevano gli ultimi palpiti di luce di qualche lumino. La serata era fredda e buia; il silenzio, a tratti, interrotto per rievocare brevi storie di fantasmi. La carrabile si snodava avanti a noi, deserta, sovrastata dai rami scheletrici dei querceti.

Io e Carminuccio cominciammo a manifestare inquietudine, non tanto per gli argomenti lugubri, quanto per l'ora avanzata. Si era fatto tardi, troppo per noi. Li invitammo a tornare indietro; sembrò non ci avessero udito. Insistemmo. Uno di loro ci fece notare che la serata era sì fredda, ma asciutta. Si prestava ad una lunga passeggiata. Presto, il maltempo ci avrebbe costretti ad una forzata immobilità. Era logico quanto sosteneva, ma mio padre sarebbe stato dello stesso avviso? Ne dubitavo fortemente. Mi consultai con Carminuccio e, insieme, volgemo i nostri passi sulla via del ritorno.

Eravamo all'altezza del cimitero, trafelati per l'andatura forzata che ci eravamo imposti, quando nell'oscurità in cui era immerso il muro di cinta si materializzò un'ombra gigantesca che mosse, ondeggiante, verso di noi. La nostra prima reazione fu di terrore. Arretrammo di qualche passo ma, subito dopo, ricordandomi del

tagliacarte che portavo sempre con me, lo impugnai a mo' di pugnale e, brandendolo, con un balzo mi portai al cospetto della grottesca creatura. Se ne levò un grido allarmato, mentre due cappotti si abbassavano in atto protettivo, a scoprire due volti spaventati. Erano due dei ragazzi del gruppo che se ne erano distaccati per inscenare, l'uno sulle spalle dell'altro, la terrificante apparizione. Dal fondo della strada, sopraggiunsero tutti gli altri. Apparivano sorpresi, preoccupati. Avevano inteso mettere in atto una loro versione evolutiva della *capo re morte*, ma non avevano previsto la mia reazione, che avrebbe potuto portare ad un tragico epilogo. Da quel giorno, io e Carminuccio non fummo più oggetto delle loro burle. Ci eravamo guadagnati il rispetto del gruppo.

Marachelle



Lo tozzolaturu (A picchiotto)

Fonte di svago per i ragazzi erano le monellerie ordite in danno del prossimo. Quella che incontrava il maggior favore era azionare, a distanza, il picchiotto dell'uscio di una delle poche case che ne erano provviste.

Già nelle prime ore della sera le strade erano deserte ed immerse nel buio. Silenziosamente ci si portava presso l'uscio di una casa e si legava il picchiotto ad una estremità di un lungo spago. Tenendone in mano l'altro capo, ci si ritirava, quindi, in un angolo buio da dove, con ripetuti strattoni alla cordicella, si simulava la presenza di una persona che bussasse alla porta. Di lì a poco, dalla finestra socchiusa del piano superiore, una voce chiedeva, ripetutamente quanto inutilmente, chi fosse. Tornato il silenzio, si riproponeva la bussata, provocando il crescente nervosismo del malcapitato padrone di casa.

Di solito il gioco si concludeva con l'improvviso rovescio sulla strada del contenuto di un orinale, in risposta all'ennesima bussata.

Le abitazioni più modeste, invece, erano sprovviste di picchiotto. Gli usci erano anteriormente muniti di un portello, dell'altezza di un metro circa, la cui funzione era quella di consentire l'aerazione degli ambienti interni, nel contempo impedendo l'ingresso delle galline che razzolavano sulla via. Oltre questo vi era la porta a vetri, oscurata la sera con tendine o, più raramente, con pannelli lignei.

Nell'immondezzaio a ridosso del paese, i ragazzi reperivano frammenti di vetro, per portarsi con essi presso l'uscio preso di mira. Si scagliava un sasso contro il portello, contemporaneamente si lasciavano cadere in terra i pezzi di vetro e, quindi, ci si dava ad una fuga precipitosa, inseguiti dalle urla e dalle invettive della vittima dello scherzo che paventava un danno arrecato alla propria vetrata.

UN RICORDO PERSONALE

Quanti anni avevo a quel tempo? Dieci? Undici? Certamente non più di dodici! A distanza di tanti anni, mi è difficile stabilire con esattezza il rapporto fra ricordi ed età. Allora, di regola, si andava a letto presto, ma nella stagione estiva non c'erano gli impegni scolastici ad imporre a noi ragazzi la levataccia mattutina, così, la sera, dopo la frugale cena, allorché mio padre, accesa la radio, si disponeva ad ascoltare il notiziario, frammisto a scariche e fruscii, e mia madre rassettava l'angusta cucina, mi era possibile sgattaiolare fuori per incontrare i compagni di giochi. Effettuavo la sortita guadagnando l'uscio di casa con una serie di studiate giravolte e, probabilmente, con la complicità dei miei genitori che, stanchi di vedermi gironzolare intorno immusonito e agitato, si fingevano distratti.

Gli altri ragazzi erano fuori da un pezzo. Non erano, come me, figli unici e quindi, causando in famiglia un fastidio maggiore di quanto io, da solo, potessi procurarne ai miei, con maggiore solerzia venivano estromessi dalle mura domestiche.

Al solito, raggiungevo, sulla piazza, il gruppo di miei coetanei e mi univo a loro nel gioco del momento. Ma si sa che l'incostanza è una caratteristica dei ragazzi e qualsiasi gioco si intraprendesse veniva presto a noia. Ed ecco che scattava l'idea della marachella. Qualcuno estraeva dalla tasca un gomitolino di spago, qualche altro suggeriva l'abitazione da prendere di mira e, tutti insieme, ci si trasferiva nel luogo prescelto. Agevolava i nostri propositi il fatto che l'illuminazione pubblica fosse ovunque carente, se non del tutto inesistente.

Erano pochi gli usci muniti di picchiotto e, a lungo andare, inevitabilmente lo scherzo finì col non sortire più l'effetto di sorpresa desiderato, provocando solamente irritazione da parte delle vittime. Bisognava escogitare qualcosa di nuovo, e in ciò non esitai ad impegnarmi: per queste cose la mia fantasia era fervida, anche se, debbo ammetterlo, un poco perversa.

Ispirandomi alla trazione esercitata sullo spago per sollevare il picchiotto, elaborai uno scherzo da cui avremmo potuto trarre il massimo del divertimento. Dal cassetto in cui mia madre custodiva il necessario per il cucito, sottrassi un ago ed un rocchetto di filo di cotone scuro. Un'estremità di questo la infilai nella cruna dell'ago, a cui l'assicurai con una serie di nodini, quindi contattai gli amici e li resi partecipi del mio piano.

La domenica mattina, di soppiatto, ci introducemmo nella chiesa ancora vuota. Quasi trattenendo il respiro, onde evitare di tradire la nostra presenza, ci portammo alla sinistra dell'altare maggiore, dove era disposta una triplice fila di sedie impagliate riservate alle suore ed alle *circoline*, che erano le ragazze iscritte al Circolo dell'Azione Cattolica, e dove noi ragazzi eravamo soliti seguire la funzione religiosa, in piedi, alle loro spalle. Mentre gli amici tenevano d'occhio la porta della sacrestia, in cui sapevamo essere sia il prete che il sacrestano, mi accostai ad una delle sedie dell'ultima fila, vi infilai l'ago dal disotto del piano per estrarlo al disopra e, nuovamente, reinsertivo con la cruna in basso, in profondità, sì da mascherarne la punta fra l'intreccio di paglia. Distesi quindi in terra il filo di cotone, fino a portarne

l'estremità presso la nostra abituale postazione e, subito dopo, tutti insieme riguadagnammo l'uscita per intrattenerci nei pressi del sagrato.

Affluirono i fedeli. Al suono della campanella che annunciava l'ingresso del prete, ci affrettammo a raggiungere il settore da noi solitamente occupato. Come sempre, la chiesa era gremita. Le *circoline* sedevano compostamente ai loro posti, il capo coperto dal velo.

Lasciai che la funzione religiosa si svolgesse normalmente, fino a quando si pervenne al cruciale momento di meditazione e preghiera. Il silenzio era totale. Scambiato un rapido sguardo d'intesa con gli amici, raccolsi da terra l'estremità del filo a cui impressi un leggero strattone, provocando il sollevamento dell'ago, la cui punta andò ad infilzarsi nelle parti molli della malcapitata *circolina*.

Costei, con un gridolino tardivamente soffocato, scattò in piedi, portandosi una mano sul posteriore, subito redarguita da una severa occhiata di Don Giovanni, il prete, e dal mormorio di incomprensione dei fedeli. Alle spalle delle ragazze, io e i miei complici a stento riuscivamo a reprimere le risate.

Al termine della funzione, le suore vollero indagare sull'accaduto e non tardarono a scoprire il marchingegno. Noi ragazzi, naturalmente, ci unimmo alla loro indignazione, impegnandoci solennemente a scoprire l'autore del gesto sacrilego. Purtroppo, però, i nostri sforzi in tal senso, come avemmo più volte a dichiarare, risultarono vani.

Lo cuoppo (Il fagotto)

Era un gioco di pessimo gusto a cui si dedicavano i ragazzi in piena estate, allorquando le strade del paese, in terra battuta, inaridite dal sole, si ricoprivano di uno spesso strato di polvere sottile. Con un foglio di carta di giornale, si era soliti confezionare un contenitore conico che veniva riempito di polvere. Ci si appostava, quindi, dietro il parapetto in muratura eretto a protezione di una strada sottostante e si attendeva l'arrivo di un qualsiasi passante sul cui capo rovesciare *lo cuoppo* che, disfacendosi, lo sommergeva in una nube asfissiante.

Essendo le abitazioni sprovviste di fornitura idrica e ridotto il numero delle fonti pubbliche a cui attingere acqua, al malcapitato non restava che recarsi al fiume per un bagno non programmato.

Pesce d'Aprile

Il primo di aprile di ogni anno, sia i ragazzi che le ragazze erano soliti ritagliare un pezzo di stoffa spessa, conferendogli forma di pesce. La sagoma così ottenuta veniva colorata su di un verso con un pezzo di gesso bianco, poi, tenuta distesa sul palmo della mano opportunamente occultata, ci si portava alle spalle di un occasionale passante. Lanciata contro la giacca di questi, vi imprimeva il "pesce di aprile" e, quindi, ricadeva, per essere subito recuperata e predisposta per perpetrare lo scherzo in danno di altri.

Le persone che giravano per le vie del paese con il simbolo del primo di aprile stampato sulla schiena strappavano, a chiunque le notasse, un sorriso divertito, immediatamente però insidiato dal sospetto di essere egli stesso vittima inconsapevole dello scherzo.

Lo fucso (La buca)

Era anche esso retaggio di metodi primitivi di caccia, adattato a gioco di pessimo gusto, seppure fonte di sollazzo per gli autori dello scherzo, nonché per i loro amici a cui venivano riportati gli esiti con dovizia di particolari.

Su di una delle strade urbane, a quel tempo tutte in terra battuta, si scavava una buca circolare di 60 o 70 centimetri di diametro e di profondità compresa fra i 40 ed i 50 centimetri. Ci si impadroniva, di soppiatto, del secchio di legno, incustodito, in cui erano stati svuotati gli intestini degli animali macellati, che i beccai erano soliti lasciare fuori dell'uscio della macelleria, e se ne versava il contenuto nella buca. Questa veniva, poi, ricoperta con dei sottili rametti su cui si stendeva un foglio di carta e quindi uno strato di terriccio. Allorché la trappola era pronta, ci si disponeva, a debita distanza, in paziente attesa che qualche malcapitato passante ci finisse dentro, inzaccherandosi dei fetidi escrementi.

UN RICORDO PERSONALE

Era il venerdì che Quirino, il macellaio, ammazzava l'agnello settimanale, le cui carni sarebbero state vendute il sabato ai pochi privilegiati che se ne potevano permettere l'acquisto. La beccheria distava qualche decina di metri da casa mia, così io ed Enzo, il mio dirimpettaio, non avevamo difficoltà a sorvegliarne l'ingresso, in attesa che il secchio di legno, in cui il beccaio era solito versare il putido contenuto delle budella, fosse messo fuori.

A volte, per affermare il mio diritto di priorità sull'ambito liquame, sgattaiolavo fuori di casa con in mano il tozzo di pane duro, che mia madre aveva reso commestibile inzuppandolo d'acqua e spargendovi sopra un po' di zucchero. Mi era imposto di consumare la merenda pomeridiana all'interno delle mura domestiche, al riparo dagli sguardi avidi dei bambini che, da mane a sera, razzolavano sulla via, ma il venerdì la tentazione di uscire era forte: c'erano in ballo le feci di agnello, per il possesso delle quali mi sentivo in competizione con gli altri ragazzi del quartiere. Sedevo sui gradini di accesso al portone di casa dell'arciprete, adiacente alla beccheria, e lì, in attesa, sbocconcellavo il mio pane, indifferente al nugolo di mocciosi che, interrotti i loro giochi, sudici, nudi nel basso ventre per il taglio praticato ai pantaloncini in modo che potessero dare sfogo ai loro bisogni fisiologici senza imbrattare l'indumento, mi fissavano con occhi colmi di tristezza e di invidia.

Quel venerdì, non avevo ancora ultimato i miei compiti scolastici che Enzo fece udire la sua voce in strada. Era per me un chiaro invito ad uscire, a cui non seppi resistere. Lui aveva rimediato una paletta arrugginita ed era impaziente di mettersi all'opera. Avremmo realizzato una buca ampia e profonda come mai prima. Il divertimento era assicurato.

Nonostante l'ausilio dell'attrezzo di ferro, costò non poca fatica scavare in profondità nel pietrisco compatto della carrabile, di fronte alla beccheria ed alla breve rampa di scale antistante il portone di casa del parroco, sotto lo sguardo incuriosito dei soliti mocciosi che, invano, avevamo tentato di scacciare. I rametti ed i fogli di carta con cui mascherare il fosso li avevamo reperiti in precedenza, così non ci rimase che attendere che il secchio colmo di lordume venisse portato fuori. Un'ora dopo, la trappola era pronta e noi sedemmo, soddisfatti del lavoro compiuto, sui gradini di pietra.

Per un tempo che ci parve estremamente lungo, i rari passanti evitarono, inconsapevolmente, la buca. I piccoli ficcanaso avevano ormai perso interesse per il

nostro operato ed erano tornati ai loro giochi, quando, a monte della via, apparvero i due fratelli Siracusa.

Costoro, in seguito alla morte del padre, ufficiale dell'aeronautica, abbattuto col suo aereo, si erano da poco trasferiti in paese con la loro madre. Don Giovanni, l'arciprete, era stato nominato loro tutore. Successivamente, a distanza di anni, il maggiore di essi sarebbe diventato comandante generale dell'Arma dei Carabinieri, ma quel giorno non erano che due ragazzi sfollati che, con indosso abiti alla marinara, candidi e con i risvolti azzurri, andavano a far visita al loro tutore.

Un brivido mi percorse la schiena. Intimamente implorai che scansassero la trappola, ma la mia preghiera cadde nel vuoto e loro sprofondarono nella buca, sollevando schizzi di poltiglia maleodorante, di cui si imbrattarono da capo a piedi.

Reagirono con compostezza. Non una bestemmia, non un'invettiva affiorò loro sulle labbra. Solo, si dipinse sui loro volti un'espressione di stupore e di vergogna.

Lo scherzo, quella volta, mi lasciò l'amaro in bocca. La fatalità ne aveva reso vittime due ragazzi che non potevano apprezzarlo, in quanto appartenevano ad un mondo diverso: un mondo rispettoso dell'altrui dignità.

Epilogo

“Ai miei tempi ...” è l'espressione con la quale ogni genitore inizia la ramanzina ammannita ai propri figli. “Ai miei tempi ...”, mi diceva mio padre, per poi rifilarmi il predicazzo di circostanza.

Mio padre era originario di un paesino in provincia di Benevento, e fu in questa città che, un giorno, ci imbattermo per caso in un suo amico di infanzia. Dopo le entusiastiche manifestazioni di sorpresa e di affettuosità, non poteva mancare che andassero a rivangare il passato. Ed affiorarono i ricordi di lezioni marinate, di dissennatezze, di bravate notturne che io, momentaneamente ignorato da loro, mi godetti sogghignando.

Io non ho mai rivolto un rimprovero alle mie figlie o ai miei nipoti, facendolo precedere dalla ipocrita locuzione “Ai miei tempi ...”, consapevole che, ai miei tempi, di certo, non ero migliore di loro.

Tipografia "Azzurra" – Pontero – Nusco (Avellino)
Finito di stampare nel mese di febbraio 2010