
ASSOCIAZIONE CULTURALE "RISVEGLIO"

GIOCHI IN SOFFITTA

alla riscoperta degli antichi giochi irpini



Paternopoli – Avellino

BOZZA REV. 0.3 – VERSIONE CON 2 SCHEDE PER PRESENTAZIONE



www.paternopolionline.it

Anno 2005

I giochi dei nostri nonni...

...da anni deposti in soffitta.

Partners

Con il patrocinio del



COMUNE DI PATERNOPOLI



COMUNITA' MONTANA
TERMINIO CERVIALO

ed in collaborazione con le associazioni locali



www.paternopolionline.it

Guida alla lettura

Indice per pagina

Presentazione:

- pag. 4, Associazione Culturale “Risveglio”
- pag. 5, Presentazione dell’iniziativa
- pag. 5, Finalità
- pag. 6, Ricerche Storiche

I Giochi

- pag. 7, Schede e Regolamenti
- pag. 8, **Gruppo Blu: Giochi con formelle o con monete**
 - pag. 9, Azzeccà [Accostare]
- pag. 11, **Gruppo Celeste: Giochi di abilità**
- pag. 12, **Gruppo Rosso: Corse**
 - pag. 13, Into a lo Sacco [Corsa nel Sacco]
- pag. 14, **Gruppo Arancione: Giochi aleatori**
- pag. 15, **Gruppo Verde: Giochi intuitivi e di potenza**

Curiosità

- pag. 16, La Conta

Regolamento

- pag. 17, Titolo 1: Disposizioni Generali
- pag. 17, Titolo 2: Apertura delle Olimpiadi
- pag. 17, Titolo 3: Organi delle Olimpiadi
- pag. 18, Titolo 4: Modalità di Partecipazione
- pag. 19, Titolo 5: Svolgimento delle Discipline
- pag. 19, Titolo 6: Abbinamento e Qualificazione delle Squadre
- pag. 20, Titolo 7: Punteggi
- pag. 21, Titolo 8: Premi

Ringraziamenti e Riferimenti Bibliografici, pag. 22

Capitolo

2

Giochi in Soffitta

Associazione Culturale "Risveglio"

Fatti non fummo a viver come bruti, ma per seguir virtute e conoscenza.

Presentazione dell'Associazione

Il modo migliore per presentare l'Associazione Culturale "Risveglio" è quello di prendere spunto da un famoso verso di Dante della divina Commedia:

Fatti non fummo a viver come bruti, ma per seguir virtute e conoscenza.

questo perché nasce proprio per promuovere e valorizzare le tradizioni della comunità paternese.

Le piccole cose, a volte trascurate e sottovalutate, possono essere lo spunto per nuove discussioni e per un'analisi più profonda degli avvenimenti quotidiani, allontanando quel senso di superficialità e creando le basi per un impegno concreto.

Più il progresso ci spinge a vivere in modo frenetico più ci si rende conto dell'importanza della riscoperta di antichi valori che ci rendano effettivamente parte di una comunità attiva, in grado di costruire il proprio futuro tenendo sempre presenti le sue origini.

Il "Risveglio" si propone di realizzare progetti ed iniziative che permettano di valorizzare tutto ciò che ruota intorno alle nostre origini e proporre il tutto attraverso i nuovi media ed in maniera sempre nuova ed innovativa.

Tale proposito è evidenziato anche dal nome scelto per l'associazione che, oltre al significato intrinseco, rappresenta una pagina della nostra storia: il 15 Luglio del 1908 a Paternopoli nasceva "Risveglio", uno dei pochi giornali della provincia. Il quindicinale era interamente dedicato al nostro paese e leggendo tra le righe si scopre che la vita della nostra comunità non è cambiata poi molto, piuttosto si sono trasformate le forme di interazione tra le persone.

L'impegno dell'associazione è quello di chi si sente legato indissolubilmente al proprio paese non potendo fare a meno di viverlo in prima persona, unito alla voglia di promulgare la cultura paternese nel modo più ampio possibile.

Il "Risveglio" è una realtà in continuo cambiamento ed aperto ad ogni tipo di idea, anche la più minuta, che possa condurre ad un momento di incontro per la nostra comunità. Inoltre tutte le attività troveranno spazio sul portale paternese www.paternopolionline.it

Presentazione dell'iniziativa

I giochi sono da sempre una delle prime attività dell'uomo. Sin da piccoli tutti noi siamo attratti dal gioco che, tra l'altro, ci aiuta a crescere e a sviluppare i nostri sensi e la nostra intelligenza.

Di giochi ce ne sono a centinaia e in continua evoluzione sia nelle regole che nella costruzione degli stessi.

L'antica Irpinia era caratterizzata da particolari giochi che nel corso degli anni si sono adeguati alle nuove tendenze, fino a sparire quasi del tutto. Si tratta essenzialmente di giochi poveri, fatti il più delle volte con pietre, bastoni, ecc. Nonostante ciò questi giochi hanno divertito intere generazioni e sono tra i ricordi più felici dei nostri nonni.

L'associazione "Risveglio" ha deciso di riscoprire questi giochi e promuoverli in modo da aggregare le varie comunità irpine. Sono così nati "**Giochi in Soffitta**" con diverse discipline che riprendono proprio gli antichi giochi.

Riportiamo in sintesi le caratteristiche salienti del progetto:

- Nome: Giochi in Soffitta;

- Organizzatori: Associazione Culturale “Risveglio”;
- Destinatari: I Comuni Irpini;
- Svolgimento: le modalità di svolgimento nonché il regolamento vengono presentate più avanti;

Finalità

Schematicamente è possibile riassumere in tre punti le finalità basilari del progetto:

1. **Turistiche**
2. **Storico/Culturale**
3. **Aggregazione**

tutti della medesima importanza.

Turistiche perché i “Giochi in Soffitta” saranno un momento di aggregazione dei Comuni Irpini che si ritroveranno per dar vita ad una manifestazione unica nel suo genere e che quindi rappresenta un’attrattiva per tutti i curiosi e gli appassionati di tradizioni che non siano della nostra provincia.

Storico/Culturale perché i giochi che si andranno a studiare ed analizzare sono un patrimonio di tutta l’Irpinia. Si è infatti verificato, da una prima analisi, che anticamente tutti i Comuni praticavano gli stessi giochi: a volte essi avevano nomi diversi, a volte variavano di poco e addirittura capitava (per i centri limitrofi) che avessero lo stesso nome. Riscoprirli quindi è utile per aggiungere un piccolo tassello nella riscoperta della cultura Irpina.

Aggregazione perché l’Irpinia conta ben 119 comuni e far incontrare tra loro più comuni di diverse aree della provincia è sicuramente un’occasione di crescita e di confronto.

Tutta la manifestazione, inoltre, verrà filmata e fotografata da esperti del settore per poter presentare la stessa ai comuni che, per una qualche ragione, non siano potuti intervenire all’evento.

Ricerche Storiche

Per conoscere i giochi antichi e cercare di capirne lo svolgimento è stata necessaria una accurata ricerca storica.

La fonte più attendibile sono state, come era facile intuire, le persone anziane che rappresentano la memoria delle nostre terre.

Tutti ricordavano con piacere e, a volte, con un pizzico di nostalgia quei giochi semplici, spontanei ed essenziali che rappresentavano la parte più importante delle giornate passate in strada.

Ogni persona contattata legava quel particolare gioco ad un ricordo felice (non solo della sua infanzia) ed è stato estremamente emozionante vedere un tenue sorriso sul suo viso.

La maggiore difficoltà incontrata è stata quella di ricostruire con esattezza lo svolgimento e le regole del gioco. Questo perché anche se tutti avevano memoria dei vari giochi, ognuno di esso lo presentava, probabilmente in base alla propria esperienza personale, in modo leggermente diverso e con varie sfaccettature.

Durante la manifestazione un esperto spiegherà al pubblico la storia del gioco e le modalità di esecuzione, accompagnato da alcuni membri dell'associazione che mostreranno praticamente la competizione.

Capitolo

3

Giochi in Soffitta

Schede e Regolamenti

Guida

I 23 giochi oggetto della trattazione sono stati raggruppati in 5 gruppi primari, in base alla propria tipologia:

- Gruppo Blu: [*Giochi con formelle o con monete*](#)
- Gruppo Celeste: [*Giochi di abilità*](#)

- Gruppo Rosso: **Corse**
- Gruppo Arancione: **Giochi aleatori**
- Gruppo Verde: **Giochi intuitivi e di potenza**

per ogni gioco, indipendentemente dal gruppo di appartenenza, è stata redatta un'apposita scheda che delinea tutte le caratteristiche dello stesso.

L'intestazione di ogni scheda contiene il nome originale del gioco e una traduzione in Italiano che cerca di coglierne il senso più che il significato. Inoltre ogni scheda si chiude con un esplicito riferimento al regolamento da applicare per lo svolgimento del gioco nell'ambito dell'olimpiadi.

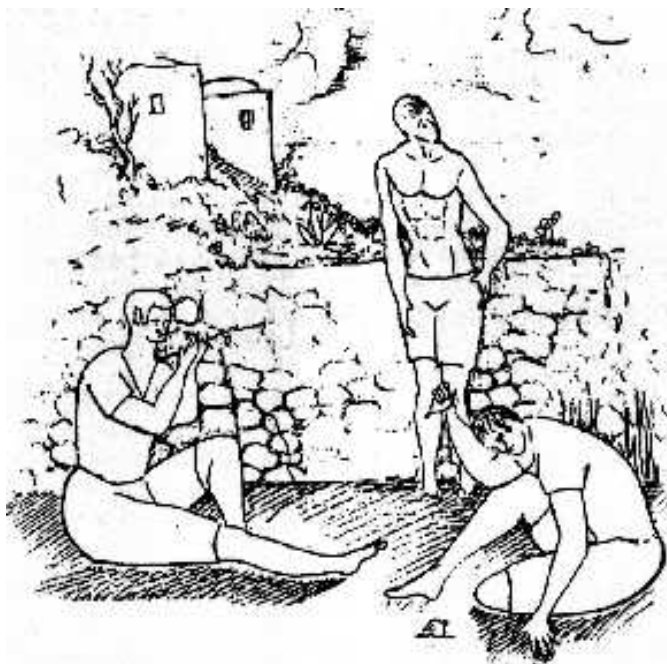
Capitolo

3.1

Giochi in Soffitta

Gruppo Blu

Giochi con formelle o con le monete



In questa categoria sono raggruppati tutti i giochi che richiedono l'utilizzo di bottoni metallici, tappi di bottiglia o monete, per il loro svolgimento.

Abbiamo:

- **Azzeccà** [Accostare]
- **Capo o croce** [Testa o croce]
- **'Ndozzamurro** [Colpire il muro]
- **'Ndringulià** [Agitare, Far tintinnare]
- **Trix** [Trix]

Gruppo Blu

Azzeccà [accostare]

- Occorrente:

Una moneta o un bottone per ciascun giocatore.

- Numero di Manche:

QUATTRO, senza limite di tempo.

- Numero di Squadre:

Il numero di squadre per ogni manche è pari a 2.

- Numero di Giocatori:

Ogni squadra nomina 2 giocatori.

- Denominazione dei Giocatori:

Avvicinatore1, Avvicinatore2,... AvvicinatoreN

- Metodo per la selezione del ruolo dei giocatori:

Per decidere quale dei giocatori tirerà per prima si procede con il classico metodo della conta. Nella seconda manche toccherà tirare a un giocatore dell'altra squadra e così di seguito in modo alterno.

- Descrizione e Svolgimento:

A turno e partendo dall'Avvicinatore1, dalla stessa distanza, viene lanciata una moneta (oppure un bottone), cercando di avvicinarsi il più possibile ad un limite prestabilito (ad esempio un muro). Il limite però non deve essere toccato, altrimenti il tiro è ritenuto nullo.

Il giocatore che più si avvicina al limite si aggiudica la manche.

- Variante:

Invece di tentare di avvicinarsi a un muro, si disegni per terra un'area circolare di modeste dimensioni. Vince il giocatore che più si avvicina al centro. Se nessuno dei giocatori centra il cerchio, i giocatori, a partire dal primo di essi, tentano di accostare la propria moneta alle altre, sospingendola mediante lo scatto (unico) del pollice liberato dalla presa dell'indice (trix).

Il giocatore che più si avvicina al limite vince la competizione

- Regolamentazione:

Per l'abbinamento delle squadre e la relativa classificazione, si seguano le disposizioni del Regolamento::Titolo 6::Gare tra singole squadre

Gruppo Celeste

Giochi di abilità



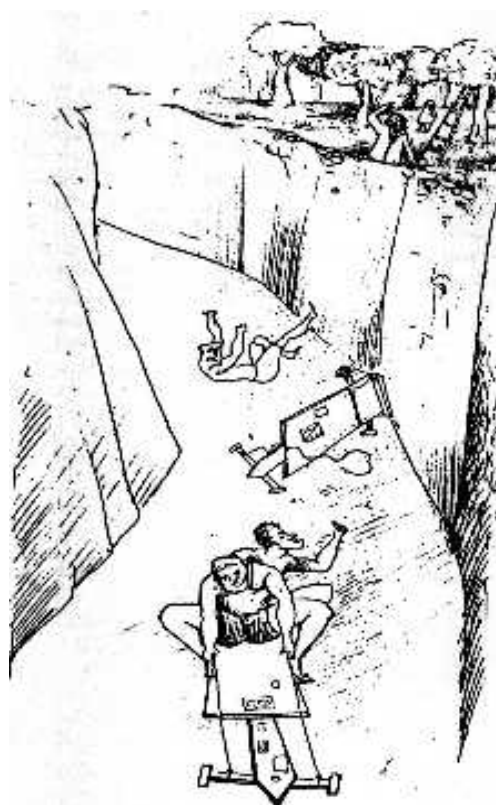
In questa categoria sono raggruppati tutti i giochi che esaltano le doti di abilità e precisione dei partecipanti.

Abbiamo:

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Mazza e Piozo | [Mazza e Piolo, anticamente "la piroccola"] |
| 2. loche | [Piastrille circolari di Terracotta] |
| 3. Zi' masto | [Zio Mastro] |
| 4. Lo Strummolo | [La Trottola] |

Gruppo Rosso

Corse



In questa categoria sono raggruppati tutti i giochi che svolgono effettuando una gara podistica tra i vari partecipanti.

Abbiamo:

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| 1. Li Cavalletti | [I Cavalletti] |
| 2. Lo Chirchio | [Il Cerchio] |
| 3. Curri cò l'Uovo! | [Corsa con l'Uovo] |
| 4. Into a lo Sacco | [Corsa con il Sacco] |

Le gare 3. e 4. hanno carattere collettivo, ovvero vi partecipano tutte le squadre.

Gruppo Rosso

Into a lo Sacco [corsa nel sacco]

- Occorrente:
Un sacco ed una fune per ciascun concorrente.
- Numero di Manche:
UNA, senza limite di tempo.
- Numero di Squadre:
La gara è di tipo collettiva: vi partecipano tutte le squadre
- Numero di Giocatori:
Ogni squadra nomina 1 giocatori.
- Denominazione dei Giocatori:
Corridore: i giocatori hanno tutti lo stesso ruolo
- Metodo per la selezione del ruolo dei giocatori:
Non è necessaria alcuna selezione, avendo i giocatori tutti lo stesso ruolo
- Descrizione e Svolgimento:
I Corridori, con le estremità inferiori inserite in un sacco legato alla vite, da una linea di partenza, dovranno raggiungere quella di arrivo.
- Regolamentazione:
La classifica e la relativa assegnazione dei punti oro, argento e bronzo sarà determinata dall'ordine di arrivo.

Gruppo Arancione

Giochi Aleatori



In questa categoria sono raggruppati tutti i giochi che fanno del rischio e dell'imprevedibilità il proprio forte.

Abbiamo:

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. Aorecchia | [Orecchio] |
| 2. 'Nzippalo 'nguolo e lassalo i' | [Ficcalo dietro e lascialo andare] |
| 3. Rota mena cauci | [Ruota Scalciante] |
| 4. Scardacoppola | [Far schizzar via il berretto] |

Gruppo Verde

Giochi Intuitivi e di Potenza



In questa categoria sono raggruppati tutti i giochi che richiedono un forte intuito da parte dei partecipanti, nonché una spiccata destrezza e forza nell'affrontare la competizione.

Abbiamo:

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1. La Santa Teglia | [Il Sacro Tiglio] |
| 2. Li Palilli | [Gioco dei Quattro Cantoni] |
| 3. Lo Maccaturo | [Il Fazzoletto] |
| 4. Li Cani e re Pecore | [I Cani e le Pecore] |
| 5. Usciavena | [Via! e Forza] |

Curiosità

La Conta

Per selezionare il ruolo dei giocatori si usava spesso la Conta.
In origine la Conta non veniva scandita numericamente, ma attraverso una filastrocca che recitava:

**E l'una e re doie e re tre cancella,
mammata è brutta e parito è bello!
Ron zì mo', ron zì mo',
contatille ca sirici sò.**

ovvero:

**Una, e due, e tre cancellate,
tua madre è brutta e tuo padre è bello!
Don zio monaco, don zio monaco,
contale che sedici sono.**

Regolamento

Regole per lo svolgimento dei giochi

Presentati i giochi è ora di passare al regolamento, che spiega in dettaglio lo svolgersi dell'intera olimpiadi:

TITOLO 1: DISPOSIZIONI GENERALI

1. I Giochi in Soffitta sono organizzati dall'associazione Associazione Culturale "Risveglio";
2. Nessuna associazione, organizzazione o chi che sia può usare a proprio vantaggio e comunque senza autorizzazione il nome/marchio dei Giochi in Soffitta;
3. Tutte le decisioni organizzative prese in ambito della manifestazione da parte dell'associazione culturale "Risveglio" saranno inappellabili ed indiscutibili;
4. Le decisioni legate allo svolgimento sportivo vero è proprio saranno delegate ai Giudici Sportivi, al Collegio dei Giudici Sportivi e al Giudice Sportivo Supremo.

TITOLO 2: APERTURA DEI GIOCHI

1. L'apertura dei Giochi in Soffitta sarà sancita da un atleta con una fiaccola accesa che correndo raggiunge un capitello e accende la solenne fiamma, in stile olimpico;

TITOLO 3: ORGANI DEI GIOCHI IN SOFFITTA

1. Sono organi dei giochi:
 - a. I Membri delegati dell'associazione culturale "Risveglio": l'associazione delega i propri membri per l'organizzazione e la direzione stessa dei giochi;
 - b. Giudice Sportivo: ogni squadra presenta un proprio Giudice Sportivo che dovrà impegnarsi ad essere assolutamente imparziale durante le valutazioni;
 - c. Collegio dei Giudici Sportivi: formato da tutti i giudici sportivi e legittima sulle varie tematiche che si presentano durante lo svolgimento dei giochi;
 - d. Giudice Sportivo Supremo: è una persona, scelta dall'associazione "Risveglio", con competenze in materia ed assolutamente super-partis. Ad esso le squadre possono rivolgersi per far valere i propri diritti. Le sue decisioni sono inappellabili ed indiscutibili

L'elenco di tutti i Giudici Sportivi e i dati del Giudice Sportivo Supremo saranno consegnati ai rappresentanti di ogni squadra;

Qualora una squadra non presentasse il proprio Giudice Sportivo l'associazione "Risveglio", nominerà una propria persona di fiducia al suo posto.

TITOLO 4: MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

1. E' prevista la partecipazione di 10 squadre in rappresentanza di altrettanti Comuni Irpini;
2. La manifestazione si svolgerà in due giorni, Sabato e Domenica;
Le squadre partecipanti dovranno avere un numero minimo di 8 giocatori (che potranno essere sostituiti tra una giornata e l'altra) e 2 rappresentanti;
3. Ogni squadra dovrà scegliere tra i 2 rappresentanti un proprio Giudice Sportivo il quale dovrà impegnarsi per essere assolutamente imparziale nelle decisioni da prendere. Nel caso in cui non presentasse il proprio Giudice Sportivo l'associazione "Risveglio", nominerà una propria persona di fiducia al suo posto.
4. Ogni squadra dovrà presentarsi alla postazione di check-in all'arrivo, dove consegnare la scheda di partecipazione (allegato A). Al check-in verranno consegnate: una bandiera (in rappresentanza del Comune) e i numeri con il nome della squadra;
5. Ogni squadra avrà la facoltà di scegliere quale/quali giocatori dovranno partecipare alle singole discipline;
6. Se, per qualsiasi motivo, una delle squadre non parteciperà ad una delle discipline non ci sarà alcun tipo di sanzione, ma, ovviamente, la stessa non beneficerà dei possibili punti che ne potrebbero derivare;
7. Una squadra può essere squalificata se:
 - a. Inosservante del presente regolamento;
 - b. Il Collegio dei Giudici Sportivi ritiene che il suo comportamento vada contro i principi della sana competizione agonistica;
 - c. Sussistono gravi motivi disciplinari, comunque sempre esaminati dal Collegio dei Giudici Sportivi.
8. Ogni decisione da parte degli organi dei giochi andrà verbalizzata e firmata dai Giudici Sportivi;
9. Se una squadra ritiene di essere stata penalizzata / esclusa ingiustamente, potrà rivolgersi al Giudice Sportivo Supremo. Quest'ultimo analizzerà le motivazioni (contenute nel verbale) e deciderà se riammettere o meno la squadra;
10. La decisione del Giudice Sportivo Supremo è inappellabile ed indiscutibile.

TITOLO 5: SVOLGIMENTO DELLE DISCIPLINE

1. Le squadre sono tenute a partecipare a tutte le discipline, pena la perdita di un punto oro;

2. Per ogni singola disciplina, le squadre dovranno comunicare i propri atleti partecipanti entro 15 minuti dall'inizio della stessa, pena l'esclusione;
3. Ogni competizione sarà supervisionata da tre giudici di gara, appartenenti a squadre differenti da quelle contendenti e scelte a caso.
4. Se per qualsiasi motivo la competizione dovesse essere interrotta, vincerà la squadra che avrà totalizzato il miglior punteggio sino ad allora. In caso di parità ci si affiderà alla fortuna con il tradizionale metodo del testa o croce;
5. I principali oggetti complementari per lo svolgimento delle varie competizioni sono:
 - a. Bende;
 - b. Berretti;
 - c. Mazze di legno;
 - d. Monete o Bottoni;

TITOLO 6: ABBINAMENTO E QUALIFICAZIONE DELLE SQUADRE

1. Gare tra singole squadre
 - a. Si suppongano n. 8 squadre;
 - b. Mediante estrazione a sorte, alle squadre vengono assegnate le seguenti lettere A, B, C, D, E, F, G, H;
 - c. Si procede all'abbinamento: A-C-E-G, B-D-F-H
 - d. Ciascuna squadra indica, per la partecipazione alla gara, un numero variante di propri componenti (dipendente dalla disciplina da disputare) che si confronteranno nelle manche prestabilite da disputarsi in successione;
 - e. Per ciascuno degli abbinamenti, i vincitori di della gara conquistano alla squadra il diritto per la gara di assegnazione della semi-finale;
 - f. In caso le manche prestabilite portino ad una situazione di parità, si prosegue come segue (secondo se le manche ufficiali della disciplina sono in numero pari o dispari):
 - g. Manche dispari: si procede ad oltranza disputando 1 manche aggiuntiva per volta finché uno dei contendenti risulterà il vincitore;
 - h. Manche pari: si procede ad oltranza disputando 2 manche aggiuntive (con ruoli in ordine alterno) per volta finché uno dei contendenti risulterà il vincitore;
 - i. non importa se i giocatori sono più di 2, perché l'attenzione si sposta verso le squadre e non verso i singoli componenti
 - j. Per ciascuno delle semi-finali, i vincitori di due delle tre manche conquistano alla squadra il diritto per la gara di assegnazione del 1° e del 2° posto.
 - k. Gli sconfitti disputeranno la gara per l'attribuzione del 3° e 4° posto;

- l. Alla squadra prima classificata viene nominalmente assegnato un punto oro, alla seconda un punto argento, alla terza un punto bronzo;
 - m. In rapporto al numero delle squadre partecipanti, l'ente organizzatore si riserva di emanare criteri che regolino il ripescaggio di una o più squadre, prime non qualificate.
2. Gare tra più squadre
 - a. Si suppongano n. 8 squadre;
 - b. Mediante estrazione a sorte, alle squadre vengono assegnate le seguenti lettere A, B, C, D, E, F, G, H;
 - c. Si procede all'abbinamento: A-C-E-G, B-D-F-H
 - d. Ciascuna squadra indica, per la partecipazione alla gara, un numero variante di propri componenti (dipendente dalla disciplina da disputare) che si confronteranno nelle manche prestabilite da disputarsi in successione;
 - e. Per ciascuno degli abbinamenti, le prime due squadre classificate (primo e secondo posto) di ciascun abbinamento, conquistano il diritto per la gara di assegnazione del 1° e del 2° posto.
 - f. Le ultime due squadre classificate (terzo e quarto posto) di ciascun abbinamento, disputeranno la gara per l'attribuzione del 3° e 4° posto;
 - g. In caso le manche prestabilite portino ad una situazione di parità, si procede ad oltranza disputando tra le squadre pari 1 manche aggiuntiva per stabilire il vincitore;
 - h. Non importa se i giocatori sono più di 2, perché l'attenzione si sposta verso le squadre e non verso i singoli componenti
 - i. Alla squadra prima classificata viene nominalmente assegnato un punto oro, alla seconda un punto argento, alla terza un punto bronzo;
 - j. In rapporto al numero delle squadre partecipanti, l'ente organizzatore si riserva di emanare criteri che regolino il ripescaggio di una o più squadre, prime non qualificate.

TITOLO 7: PUNTEGGI

1. Esistono tre tipologie di punteggio:
 - a. Punto Oro, è il punto (o i punti) assegnato al vincitore di ogni singola competizione;
 - b. Punto Argento, è il punto (o i punti) assegnato al secondo classificato di ogni singola competizione;
 - c. Punto Bronzo, è il punto (o i punti) assegnato al terzo classificato di ogni singola competizione;
2. I punteggi delle squadre sono la somma dei punti Oro, Argento e Bronzo guadagnati da ogni singolo atleta ad essa appartenente;

3. Il conteggio dei punti è affidato ai tre giudici di gara che controlleranno lo svolgimento della competizione.

TITOLO 8: PREMI

1. Sono previste due tipi principali di premiazioni: quelle ai singoli giocatori e quelle alle squadre;
2. I premi in palio sono:
 - a. Premio per la squadra vincitrice: **Trofeo “Salvatore De Renzi”**;
 - b. Premio per il miglior giocatore in assoluto: **Trofeo “F. De Jorio”**;
 - c. Premi per disciplina:
 - Squadra vincitrice: Trofeo
 - Primo classificato: Medaglia d’Oro
 - Secondo classificato: Medaglia d’Argento
 - Terzo classificato: Medaglia di Bronzo

Per tutti i partecipanti è prevista una medaglia ricordo dell’olimpiadi

Il Trofeo **“Salvatore De Renzi”** ed il Trofeo **“F. De Jorio”** restano di proprietà soltanto se la squadra nel primo caso e il giocatore nel secondo, se l’aggiudicano per tre volte.

Ciò significa che ogni anno i trofei andranno rimessi in palio, fino al raggiungimento della soglia prefissata

Ringraziamenti e Riferimenti Bibliografici

Le persone ed i testi che hanno reso possibile questa ricerca

L' Associazione Culturale "Risveglio" ringrazia tutti i "nostri nonni" che rappresentano la memoria vivente dei paesi Irpini e che, con i loro racconti, hanno permesso la realizzazione delle schede dei giochi

Un particolare ringraziamento all'amico Antonino Salerno per la supervisione di tutti i giochi, i consigli e il lavoro che costantemente svolge quale storico della nostra comunità

Riferimenti Bibliografici

- Paternopoli: Linguaggi e testimonianze di una antica cultura, a cura della Scuola Media "F. de Jorio" Paternopoli (Av)
- Barracca 'o Rutunniello, Cavallo Cavallo mantieneme 'ntuosto ed altri giochi dimenticati, di Giovanni Visetti



ASSOCIAZIONE CULTURALE

“RISVEGLIO”

Via C.Modestino, 34
83052 Paternopoli
Avellino

Tel. 320 / 4617283



www.paternopolionline.it
risveglio@paternopolionline.it

Anno 2005