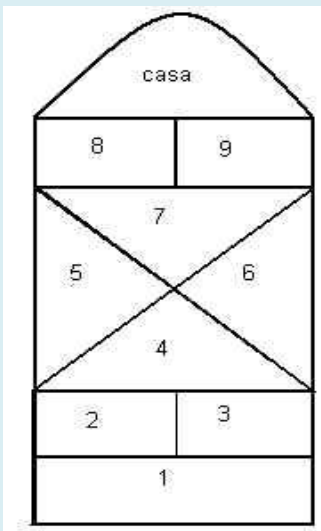


Campana

Gioco tendenzialmente femminile ma talvolta anche noi maschietti lo praticavamo in loro compagnia. Occorreva trovare una superficie piana e possibilmente pulita pertanto noi lo facevamo in una delle aie di Coldipastine. (in dialetto si diceva "ara" spazio lastricato con mattoni usato per battere il grano o essiccare cereali). Si tracciavano nove caselle numerate da 1 a nove più una di riposo. Questa era formata come una mezza luna, una "campana" ed era nominata "casa". Il gioco consisteva nel saltellare, con un piede solo, da una casella all'altra fino al termine delle caselle senza toccare mai con entrambi i piedi. Un gioco molto antico chiamato anche "gioco dello zoppo". Noi infatti, quando si lanciava l'idea si diceva: "Vulimo joca' a cioppu?". Alcuni studiosi fanno risalire le origini di questo gioco all'epoca dei faraoni. Da allora, certamente, innumerevoli sono state le variazioni in termini tecnici e di regolamento. Noi, ogni volta, applicavamo una regola diversa, quella con la quale riuscivamo ad accordarci. Se qualcuno volesse provare a ripetere questo gioco la regola più semplice che io ricordo è questa: Si prendeva una piastrella, (un pezzo di coppo) e si gettava nella casella 1, facendo attenzione di non farla terminare sulle righe di confine poiché ciò provocava l'esclusione dal gioco. Si continuava saltellando dalla casella 1 aprendo le gambe per poggiarle sulle due caselle numerate 2 e 3 poi con un solo piede sulla casella 4, successivamente con entrambi i piedi sulle caselle 5 e 6 ed ancora con un solo piede sulla casella 7 e in ultimo con i due piedi sulle caselle 8 e 9 per poi arrivare alla casella di riposo per prendere fiato e successivamente continuare con il percorso inverso facendo le stesse cose con i due piedi sulle medesime caselle e con un solo piede sulle altre fino alla casella numero 1. Raggiunta la quale senza errori si doveva raccogliere la piastrella e si poteva continuare lanciando la stessa sulla casella 2, si ripeteva il percorso e sempre senza commettere errori nel saltellare all'interno delle caselle rispettando la posizione dei piedi e raccogliendo ogni volta la piastrella nella casella dove era stata lanciata. Vinceva chi riusciva a fare il maggior numero di percorsi senza commettere errori.

Ecco un esempio del gioco della Campana



Le potenziali "are", spazi disponibili, di Coldipastine erano le seguenti:

1. L'ara de Fide';
2. L'ara de Sarafi';
3. L'ara de Tarammelli;
4. L'ara de Pirusci';
5. L'ara De Mode';
6. L'ara de lu Prate o l'ara grossa;
7. L'ara jo da piedi de lu colle o de quissi de Tussici;

Noi le chiamavamo in questo modo, con questi riferimenti, per qualsiasi occasione di gioco.