

I giochi dei ragazzi

La prima espressione di cultura che si è sviluppata nel mondo è il gioco. Il gioco non ha età. Giocano i bambini, gli adolescenti, gli adulti, gli anziani ed anche i vecchi, in modi, attitudini e capacità differenti. Giocano gli animali, ciascuno secondo la loro natura in modo del tutto istintivo, con le regole dettate dall'ambiente naturale e dalle individuali capacità, lasciandosi guidare dagli eventi e dalle conseguenti sensazioni. Il gioco nasce come istinto naturale che si è andato modificando nel corso dei secoli.

Giocavano gli antichi greci e i romani e i loro giochi sono ancora oggi praticati in moltissime realtà del mondo. Ciascuna realtà secondo la propria tradizione ha tramandato ed insegnato ad altri, regole e giochi da loro frequentati, che a loro volta, apportando modifiche, hanno contribuito alla diffusione nei vari continenti fino alle più piccole realtà del nostro pianeta terra.

Il gioco, in sostanza, crea emozione a tutti i livelli di età, un senso di piacere di far parte del gruppo, di sentirsi protagonisti, di mettersi alla prova e di riuscire a superare le relative difficoltà e quindi di sentire un intimo piacere, un godimento, nel superamento delle stesse.

Qui in questo luogo di Pastena i pochi ragazzi spesso giocavano insieme, maschietti e femminucce. Praticavano giochi semplici come il girotondo, l'altalena, il gioco con il cerchio, il gioco dei cinque sassi, il gioco con le noci, la ruzzola, la fionda, lo scarica botto. Inventavano regole per lo svolgimento del gioco e spesso, dopo accese discussioni, le modificavano, fino a trovare quelle più giuste. Con il rito della conta impararono cantilene ritmate tramandate di generazione in generazione. Sistemati in circolo, ciascuno apriva la propria mano con un numero di dita esposte e normalmente era Amerito che scandendo i numeri li sommava e poi cominciava la conta toccando sul petto i partecipanti con il ritmo della cantilena ed in fine si fermava sul prescelto. La sua abituale cantilena era:

“Zucca pelata de cento capilli! Tutta la notte ce canta li grilli, ce la fa la serenata, viva, viva zucca pelata! Uno due e tre, a star sotto tocca proprio a te.” Le ultime conclusive parole venivano scandite una alla volta su ciascuno dei partecipanti.

Il gioco non aveva inizio se questo rito non si concludeva con

l'accettazione di tutti. Sostene era sempre quello che aveva qualcosa da dire, specialmente se la conta ricadeva su di lui, e Donatella prendeva spesso le sue difese. Tutto ciò ritardava l'inizio del gioco e Amerito, che amava soprattutto sfruttare al massimo il tempo libero per giocare, faceva da paciere. Ed ecco che la gara prendeva il via; quel giorno si trattava del gioco da loro chiamato "tana". Lisandro era stato il prescelto. Lui doveva contare fino a cinquanta senza guardare. Al termine della conta doveva cercare gli altri "stanandoli" toccando per primo un punto prestabilito, pronunciando la frase "tana per" seguita dal nome di colui che era stato avvistato.

E il gioco continuava così come abbiamo fatto noi tanti anni dopo.

Un gioco più individuale e molto praticato era quello con il cerchio. Si trattava di guidare un cerchio di vimini, comunemente usato per mantenere le doghe dei bigonci, non perfettamente circolare, e correre velocemente cercando di non farlo cadere in terra.



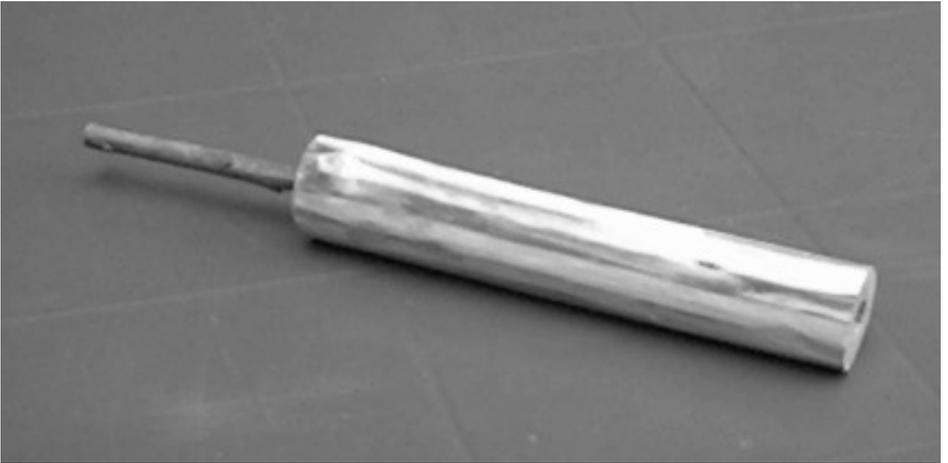
Il gioco con il cerchio

Giocavano a lippa utilizzando una piccola mazza di legno il più possibile rettilinea e cilindrica, del diametro di non più di 3 cm. e di lunghezza compresa tra 50 e 60 cm. e la lippa, consistente in un tronchetto di legno, più o meno dello stesso diametro della mazza, lungo circa 15 cm. e con le due estremità modellate a punta conica.



La lippa (lu nippu)

Per il gioco dello scarica botto usavano un attrezzo realizzato con un ramo di sambuco di circa 20 cm di lunghezza completamente svuotato all'interno della sua parte più soffice e ben pulito lungo tutto il percorso, così pure la superficie esterna .



Lo scarica botto (lu scarcavottu)

Un giorno Amerito, Pericle, Maida, Donatella, Lisandro e Sostene, stavano giocando con la ruzzola. Quel giorno, si verificò un evento che provocò una sorta di litigio tra famiglie, genitori dei protagonisti. Ciascuno dei ragazzi aveva la propria ruzzola preparata con pazienza dai loro genitori.



Le ruzzole

Anche loro avevano praticato quel gioco fino all'età matura. Le regole del gioco erano molto semplici: bisognava lanciare la ruzzola e fare in modo che la stessa potesse percorrere un tratto di strada più lungo possibile e comunque maggiore di quello degli avversari.

I ragazzi avevano già effettuato tanti lanci, ridevano e si sottevano l'uno con l'altro per i risultati ottenuti. Un lancio di Amerito fu fatale per Donatella, la ruzzola colpì un sasso e rimbalzò in modo scomposto andando a colpire la fronte della stessa. Un bel taglio che guarì in pochi giorni ma la furia delle rispettive mamme non si placò con la stessa rapidità. Per lungo tempo non si parlarono e si schivavano a vicenda. Ma come dice sempre il mio carissimo amico Paolo: "il tempo è un galant'uomo", (con il passare del tempo le cose si dimenticano).

I ragazzi invece continuarono a giocare con la stessa passione e allegria di sempre.