Ricordare per non dimenticare

I jochi 'e 'na vota

Ogni paese vanta le proprie origini e fa bene. Invito i presenti cittadini a riflettere su quella condizione di vita e sul modo in cui veniva accettata premettendo la pazienza e la rassegnazione, nolente o volente, di un vivere economico, civile e politico, secondo le offerte di quel tempo. Ricordiamo alle nuove generazioni (che, spesso, si lamentano di non poter trascorrere il tempo libero come vorrebbero nel terzo millennio), il modo come allegramente trascorrevamo, allora giovani, le nostre giornate. Avevamo molta fantasia nel creare nuovi giochi e cercare il modo migliore per essere accettati al fine di entusiasmare la gioventù d'allora. Arnesi fattibili e di poco costo reperibili in ogni angolo e alla portata di tutti, ricchi e poveri. La situazione economica di quel tempo imponeva lo stato di vita. Tralasciando ogni altra considerazione storica, ce ne occuperemo in altra puntata, elenchiamo i vari giochi ai quali eravamo molto legati ed eravamo gelosi di possedere.

'U squiddru de magliareddre

Dobbiamo ritornare indietro negli anni per ricordare ai presenti il modo come trascorrevamo le ore libere. Erano gli anni 1935-1950, eravamo alunni delle scuole elementari.

Era diffusa la pratica di usare " 'u *squiddru*" come ricreazione pomeridiana. Si notavano i ragazzi muniti di *magliareddre* e *squiddri* nella vie principali del paese per iniziare a giocare. Il gioco consisteva nel tratteggiare una linea sulla quale collocare 'u *squiddru* pezzo di legno di cinque o sei centimetri appuntito da ambo le parti) e con 'u *magliareddru* (altro pezzo di legno lungo circa venti centimetri) si dava una battuta su una parte del piccolo pezzo di legno appuntito in modo da lanciarlo il più lontano possibile. Questo doveva essere raggiunto dall'avversario del battente e, da quel punto, rilanciarlo in modo da colpire il bastone sulla linea per conquistare la battuta. Era un lungo battere e ribattere per conquistare punti importanti da sommare e arrivare primi al numero stabilito all'inizio della partita. Era divertente, semplice e, nello stesso tempo, un esercizio fisico perché si correva avanti e indietro.

'A Campana

Ancora oggi si gioca alla campana sia pure saltuariamente. Un tempo, specialmente tra le giovani fanciulle, il gioco era lo svago del vicinato perché non necessitava eccessivo spazio. Bisognava infatti tracciare dei quadretti a forma di croce e saltellarci dentro dopo aver buttato la monetina iniziando dal primo fino all'ultimo. La prima volta usando tutte e due le gambe e, successivamente, dopo avere terminato la prima parte, con una gamba sola. Un gioco prettamente femminile. Oggi, altri più moderni e sofisticati giochi lo hanno mandato nel dimenticatoio.

'E Surache

Esistevano i parapetti, ovvero, le limitazioni dalla strada al sottostante suolo, oggi Sostituiti dalle ringhiere. Sopra vi erano dei massi di cemento sui quali si effettuavano dei fori profondi circa cinque centimetri. Da un lato e dall'altro dei fori si sedevano i contendenti con accanto un mucchietto di *surache* (fagioli) di varie specie: cannellino, *ciceru*, minute. Per dare il via al gioco bisognava tirare a sorte (*'u toccu*) e chi vinceva dava inizio alla gara. Con il dito medio si spingeva 'a *suraca* nella buca; la stessa cosa faceva l'altro giocatore fino a quando la buca non si riempiva. Chi riusciva a far rimanere la sua *suraca* sopra le altre vinceva l'intero bottino. Era un gioco paziente ma divertente.

'U Roddru

Era un gioco molto semplice. Bastava avere un cerchio, *'u roddru* e, con un bastone, si faceva ruotare lungo la strada. Così descritto potrebbe essere di scarsa considerazione se non descrivessimo come veniva usato collegialmente. Infatti, si organizzavano due squadre attrezzate da vari cerchi e, sulla linea di partenza, s'iniziava la gara fino al traguardo stabilito. Se durante la corsa uno dei cerchi non si reggeva e rovinava a terra, doveva essere eliminato. Al traguardo un giudice di corsa assegnava il premio al vincitore.

Era divertente vedere amici, ai questo o di quel concorrente, incitare il proprio beniamino e corrergli dietro per tutto il percorso.

'U Tirri (la trottola)

Allora le botteghe dei falegnami erano fiorenti. Se ne contavano tante, quasi una ad ogni angolo del paese. La bottega che meglio rispondeva alle esigenze e alla perfezione nel costruire *'u tirri* era quella di Zu Pasqualinu Vetere situata nella zona oggi denominata Samuele Anselmo. Era un via vai di ragazzi, perché Zu Pasqualinu forniva *'u cirri* ad un prezzo accessibile a tutte le tasche. Allora: due soldi, cinque soldi! *'U tirri* era un gioco che animava i pomeriggi dei giovani grimaldesi con la partecipazione numerosa di adulti che tifavano per questa o per quella squadra durante la gara. Un cerchio, con al centro un punto, era la meta di ogni tiratore che doveva colpire *'u cirri* dell'avversario che, spesso, se centrato bene finiva con lo spaccarsi in due e, così, terminava la gara. Altra meta era tracciare il percorso e, quindi, il traguardo. Chi tralasciava *'u cirri* dell'avversario punito fino al traguardo, aveva vinto. Gli amici del *tirri* punito facevano in modo che venisse trascinato al traguardo mentre gli avversari si sforzavano di realizzare il progetto di vincere la partita. Ore e ore di incitamenti e di schiamazzi e, alcune volte, ci scappava la lite! Pomeriggi interi... raduni precisi: *ne truvamu a 'u ponte*, oggi piazza IV Novembre). Questi erano i patti: *'U Tirri* perdente, raggiunto il traguardo, veniva consegnato al legittimo proprietario oppure veniva sottoposto ad essere inciso dal perno dei *tirri* dei

vincitori. *Carcu ccu 'a manu o ccu 'apetra* (il perno veniva pressato sul *tirriavversario* o con la mano o usando una pietra).

Cavaddru Curciu

Era questo un gioco duro e pericoloso perché improntato sulla forza e sulla prestanza fisica dei giocatori. Innanzi tutto, prima di dare inizio alla gara, si tirava a sorte e chi perdeva doveva sottostare al volere del vincitore o dei vincitori. Il perdente, o i perdenti, dovevano mettersi in fila, uno dopo l'altro, curvati in modo tale che i vincitori vi potessero saltare addosso e sedere sul dorso dei vinti a cavalcioni. Il gioco terminava quando uno dei vincitori gridava: "scarica!", e tutti scendevano. Se, durante l'assalto qualcuno cadeva a terra, significava doversi sostituire al posto degli amici che stavano curvati in attesa della carica. Spesso la gara finiva in lite rovinando l'intero pomeriggio.

Battimuru

Un gioco da effettuarsi sia con bottoni che con monete antiche. Si stabiliva il muto contro il quale, bottoni o soldi, dovevano essere lanciati. Successivamente, i giocatori indicavano una linea da dove lanciare gli oggetti e si tirava a sorte per stabilire chi fosse il primo a gareggiare. Chi si avvicinava di più al limite stabilito, s'impossessava della moneta o del bottone dell'avversario. Se, per combinazione, una volta a terra la moneta o il bottone, l'avversario l'avesse colpita, allora doveva pagare il doppio.

Tuttu vogliu

Questo gioco consisteva nello stabilire un vero e proprio contratto verbale. Tutto ciò che si possedeva camminando per la strada doveva essere protetto con della stoffa. Esempio: se un ragazzo camminava per la strada doveva proteggere o il pane che aveva tra le mani o altro oggetto con una stoffa. Se l'amico, con il quale aveva stabilito il contratto, lo sorprendevo senza tale protezione gridava *tuttu vogliu*. A questo punto, il malcapitato doveva consegnare il tutto all'amico che, a sua volta, lo proteggeva con della stoffa o del filo.

Un gioco piacevole e, spesso, motivo di litigi.

'U Pallune 'e pezza

Il gioco del calcio ha sempre entusiasmato tutto il mondo. Ha una storia lontana nei tempi. Nei piccoli paesi è sentito e ci si sforza nell'imitare i grandi campioni. Una volta, date le precarie condizioni economiche, era difficile possedere un regolare pallone di cuoio, era troppo costoso e in commercio non era facile trovarlo. Allora, niente paura, ecco la soluzione: un pallone fatto di pezze ben imbottito e via lungo le strade del centro

abitato con un pessimo manto stradale di *pietriscu* che, spesso, causava lesioni alle dita dei piedi ricordiamo che, a quei tempi, fin dal mese di maggio si camminava scalzi). Si organizzavano subito due "squadrette" e si dava inizio alla gara. Data la confusione difficilmente si distingueva una squadra dall'altra. Comunque ci *si* divertiva trascorrendo i pomeriggi in compagnia ed in allegria.

'U Vattapaddru

Si staccava un ramo di un albero conosciuto come *'u Pracanu (Savucu)* un tempo esistente nel territorio grimaldese. All'interno del ramo c'era il vuoto per formare un canale da pulire facilmente mediante un pezzo di ferro. Una volta pulito, lungo il foro si adattava un altro pezzo di legno rotondo che scivolava all'interno *d'u Pracanu*. Da precisare che ne esisteva uno maschile e uno femminile. Una volta ottenuto il foro, al suo interno vi si inseriva della stoppa che veniva pressata dal ramo in modo da ottenere delle pallottole. Da una estremità si spingeva con forza e dall'altra, uscendo la pallottola di stoppa, emetteva un rumore simile allo sparo di una rivoltella. Si faceva a gara per ottenere il miglior colpo. All'estremità da cui usciva la stoppa si collocava il palmo della mano per evitare che la pallottola colpisse qualcuno. Un gioco divertente che poteva essere effettuato da soli o in gruppo.

A Catenina

Una volta finito il filo arrotolato in un rocchetto, lo stesso, veniva usato per ottenere la catenina. Sopra *'u rucchellu* si fissavano dei piccoli chiodi, ai quali veniva allacciato del filo multicolore. Con un paziente lavoro di intreccio, il filo veniva fatto scendere lungo il foro del rocchetto ottenendo una meravigliosa catanina. Il gioco era prettamente femminile. Oggi non esiste più! Cancellato dalla storia di un tempo.

'A 'Mmuccia

Questo è un gioco conosciutissimo che è praticato anche oggi specialmente nelle serate estive. Gruppi di giovani, soprattutto nei paesi, si dilettono *a ra 'mmuccia* (nascondino). Si tirava a sorte e uno dei partecipanti al gioco, con la faccia ~ muro, contava fino a 31 in modo tale che i compagni trovassero il tempo di andarsi a nascondere. Terminata la conta, il giovane si liberava dal muro per cercare e trovare gli amici. Il primo trovato doveva sottoporsi alla conta. Un gioco movimentato.