

Giochi di un tempo lontano

I trii legnitt – I tre legnetti

É un gioco di gruppo. Tra i bambini o le bambine che volevano partecipare a quel gioco se ne sceglieva uno a caso oppure con una filastrocca o *tiritera*: ad es. questa: *La Madòna da Varés la cuntava fign al dées: vun, du, trii, quatro, cinq, sées, sett, vòtt, neu, dées.*

Il ragazzo scelto con l'ultimo numero aveva l'incombenza di mettere assieme e far stare in piedi da soli tre legnetti lunghi dai venti ai trenta centimetri; mentre stava eseguendo questa attività i partecipanti al gioco si nascondevano.

Il bimbo rimasto a sentinella dei *tirii legnitt* cercava i compagni e una volta trovati o scovati nel loro nascondiglio li chiamava per nome e toccava con un dito uno dei tre legnetti facendo attenzione a non farli cadere, altrimenti il ragazzo "preso" poteva ancora fuggire. I bambini scoperti e "segnati" regolarmente con la mano erano prigionieri e potevano essere liberati se uno di loro, non ancora scoperto, avesse gettato per terra i tre legnetti prima che il ... guardiano fosse riuscito a... segnarlo.

Il gioco terminava quando tutti erano stati ritrovati nei loro nascondigli e si cominciava da capo.

I quattro canton – I quattro angoli

Si potrebbe chiamarlo in italiano i quattro cantucci o i quattro angoli.

Per questo gioco si doveva essere almeno in cinque.

Un giocatore stava in mezzo al luogo scelto per divertirsi, gli altri quattro accanto ad es. ad un albero, o a una colonna di granito eventualmente sotto una pergola (oppure in un corridoio) o ai quattro angoli di un locale.

Iniziava il gioco quando due dei quattro occupanti un cantuccio cercavano di scambiarsi il posto.

Quello che stava al centro doveva cercare di occupare uno degli angoli lasciato momentaneamente libero; se ci riusciva doveva andare nel mezzo quello rimasto senza posto.



El giògh di sassitt – Il gioco dei sassolini

Non è sempre facile descrivere dei giochi quasi dimenticati, ma ormai ne abbiamo presentati alcuni, continuiamo, pur con qualche ripetizione a ricordarne altri.

Un altro divertimento, quasi scomparso, *l'è el giògh di sassitt*. Si cercavano alcuni sassolini e si mettevano su un posto liscio, gli uni accanto agli altri.

Tra i due contendenti al gioco si doveva dare prova di abilità e destrezza nel gettare in aria un sassolino e, mentre questo era... in volo (sospeso nel vuoto), con la mano destra si doveva raccogliere prima uno, poi, due, poi tre, poi tutti gli altri sassolini e prendere al volo quello lanciato in aria; si alternavano le attività quando uno dei due giocatori sbagliava.



El giògh di trii colór – Il gioco dei tre colori

Fra una combriccola di bambini, se ne sceglieva uno che doveva appartarsi subito; il suo compito era quello di fare la parte o assumere il ruolo del *Signór* (in dialetto Dio).

Tra i ragazzi del gruppo se ne sceglievano tre, ai quali si davano, quasi come un soprannome, delle locuzioni particolari; come ad esempio : "Verde come i piselli, rosso come i peperoni, giallo come il granoturco, bianco come il latte..."

Una volta scelti i colori per i "portatori" qualcuno diceva: "Permesso". "Chi é?" rispondevano quelli del gruppo. Chi si era allontanato rispondeva: "*L'è el Signór*".

"*Cosa ti vöri?*" (Cosa vuoi) dicevano i ragazzi.

"*A vegni a tò i trii colór*" (Vengo a prendere i tre colori) rispondeva l'interpellato.

Entrato sotto il porticato della casa – dove si giocava, di solito quando pioveva – iniziava l'indovinello e chi aveva il ruolo del *Signór* doveva dire un colore e indovinare chi l'aveva scelto.

Se azzeccava la scelta, il "portatore" del colore indovinato doveva andare con *el Signór*; se sbagliava si ripeteva l'azione finché erano stati indovinati tutti i colori e i rispettivi ragazzi che avevano scelto un colore determinato.

La lipa

Il gioco della *lipa* (in italiano: lippa) era molto in uso un tempo, ma non è stato dimenticato, anche perché al giorno d'oggi, lo si gioca ancora.

Noi ragazzi della frazione di San Lorenzo, detta La Zana, ci divertivamo sul sagrato della chiesa, ampio e spazioso e con un magnifico prato, quando sapevamo che il prevosto era assente; altri giocavano sulle strade, che non erano pericolose come adesso, perché transitavano una decina di automobili al giorno.

Per il gioco della *lipa* ci vogliono almeno due ragazzi; per facilitare la descrizione diamo loro un nome, ad es. Antonio e Giorgio. Questi cercano subito due pezzi di legno: uno un bastone, lungo, da 40 a 50 centimetri, l'altro, *la lipa*, lungo circa 10 centimetri (la grossezza di questo varia, da quella di un mignolo a quella di un pollice).

Preparati questi "attrezzi" con un coltello da tasca, si cerca un piccolo rialzo, un gradino, un sasso un po' alto e largo: si disegna sul terreno un rettangolo o un quadrato, senza un lato: *l'è la ca dal giògh*.

Si sceglie tra i due giocatori chi deve fare la parte principale (quella del "tiratore", questa volta, la facciamo cadere su Antonio; questi mette *la lipa* sul rialzo e chiede a Giorgio che si è allontanato dalla "casa" una decina di metri: "*l'è driza?*" (è diritta?).

Ottenuta la risposta affermativa Antonio dà, col bastone, un colpo secco alla *lipa* (che ha le due estremità appuntite) cercando di allontanarla il più possibile e in modo che Giorgio non l'abbia a prendere al volo, nel qual caso toccherebbe subito a Giorgio il ruolo più importante e divertente del gioco; nel caso contrario Giorgio va a cercarla e trovatala, chiede al compagno di gioco: "*L'è vèrta?*" (intende dire: È aperta la "casa" ?).

Se Antonio risponde di sì, allora Giorgio la scaglia con forza con la mano cercando di farla entrare nel... recinto disegnato per terra; non riuscendo nel primo intento, prova un secondo e un terzo. Accanto alla "casa" Antonio vigila col suo bastone; se Giorgio riuscisse a fare entrare la lipa nella "casa" è lui che deve prendere il posto di Antonio; se invece non dovesse farla arrivare a destinazione, perché il compagno di gioco è stato abile ed è riuscito col bastone a colpirla in volo e a lanciarla lontana, allora si fa il punteggio, cioè si conta, manualmente, quante volte la misura del bastone sta tra la "casa" e il posto dove è caduta *la lipa* e quel risultato va a favore di Antonio.

Quando *la lipa* è stata scagliata molto lontano il punteggio vien calcolato, di solito, stimando ad occhio.



***Ai piòd o ai sass piatt* – Alle piode o ai sassi piatti**

Il gioco con *i piòd o con i sass piatt* era l'imitazione del gioco delle bocce; dopo la ricerca di sassi dalla forma piuttosto piatta e non troppo grandi la partita s'improvvisa nei cortili o nelle strade con due, o al massimo quattro ragazzi.



***El giögh dal cortell* – Il gioco del coltello**

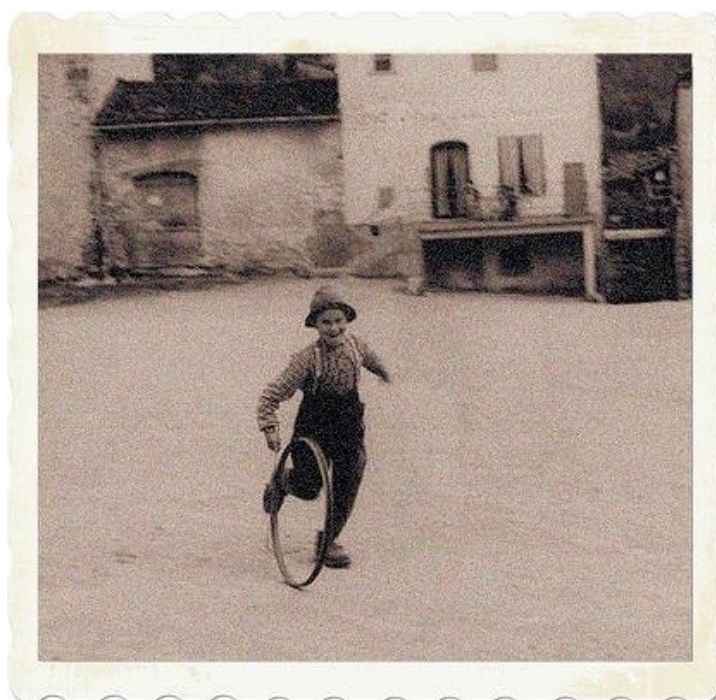
Il gioco del coltello doveva sempre essere fatto in un prato. Scelto il posto si prendeva un coltello da tasca e apertolo, si doveva avere l'abilità di gettarlo in alto diverse volte con il palmo o il dorso della mano e poi farlo cadere conficcato verticalmente, nel prato. Un'altra abilità consisteva nello scagliarlo lontano con il pollice o l'indice cercando di far entrare la punta nell'erba. Si doveva pure con la lama aperta farlo passare con la destra tra un dito e l'altro della mano sinistra aperta e allargata sul prato. Chi era meno abile in quelle destrezze doveva fare la penitenza, cioè *mangiaa el cavicc*; di cosa si trattava? Il vincitore tagliava un pezzo di legno di due o tre centimetri di lunghezza e con il manico del coltello lo conficcava nell'erba; quando era nascosto obbligava chi aveva perso la partita ad estrarre con i denti il pezzetto di legno. Era davvero una penitenza riuscire in poco tempo... in quell'impresa specialmente per chi era attorniato da una combriccola di ragazzi che si divertiva a più non posso alle spalle di inesperti giocatori.



El giögh dal scersc – il gioco del cerchio

Per il gioco del cerchio bastava trovare un vecchio cerchio di ruota di bicicletta, ma senza raggi e veniva subito la voglia di cercare un pezzetto di legno per spingerlo nelle viuzze strette e acciottolate del paese.

Faceva un rumore insolito ma piacevole. Il pezzetto di legno serviva nello stesso tempo da guida e da freno nelle discese verso la campagna che attorniava le frazioni della **Zana**, **Ludent**, **Mondrigh**, fino a venti o trent'anni fa.



Conclusione

Infine citiamo, in breve, alcuni giochi che sono ancora in voga al giorno d'oggi: il gioco dell'**am salam** quello del "mago o libero", oppure quello dei "gendarmi o ladri" o l'altro ancora, che consisteva nel nascondere qualche cosa e farla cercare dicendo le espressioni **geroo** (gelato), **frecc** (freddo), **tivi** (tiepido), **cald** (caldo), **scòta** (scotta) a seconda se l'oggetto era lontano, meno lontano, vicino, molto vicino, o vicinissimo a chi lo cercava.