

“A Verra”

Una pagina di storia siciliana diventata un gioco fanciullesco

Quando le strade erano sterrate e polverose e, qua e là, si vedeva soltanto qualche gallina che, chiocciando, andava a cercare qualcosa da beccare, l'unico spazio nel quale i fanciulli potevano giocare era proprio la strada.

Le mamme stavano sicure perché non c'era il pericolo che qualche auto o moto potesse passare.

Infatti, in quel periodo, solo qualcuno abbastanza facoltoso poteva permettersi un mezzo motorizzato.

Solo, di tanto in tanto, c'era la possibilità di interruzione del gioco per il passaggio di qualche carro tirato da un asino che procedeva a passo sonnolento.

Fra tutti i giochi praticati da noi fanciulli di allora il più “*maschio*” era quello chiamato “*A verra*”, alla guerra, ma anche “*con la spada*”.

Era un gioco, però, mal visto dalle mamme, che temevano che qualcuno di noi, magari involontariamente, potesse farsi male o procurarsi qualche ematoma o semplicemente un graffio, per cui il gioco veniva effettuato quasi di nascosto, anche se si era soliti rassicurarle dicendo: “*Stiamo giocando per finta, non si fa male agli altri e non ci si fa male*”.

E così dicendo, i ragazzi andavano a “*vivere*” quel gioco con tanta enfasi, emozione e soprattutto tanto divertimento.

Andavano a “*far finta di fare la guerra*”, a “*fingere di essere qualcuno che non erano*”, mentre, attorno a loro,

come per incanto, sorgevano possenti castelli incantati, abitati da creature mostruose e da splendide damigelle, dando così, senza volerlo, al gioco un valore simbolico.



si gioca a fare la guerra

Tralasciando di fare una esauriente lettura psicologica e pedagogica del gioco “A Verra”, brevemente, possiamo dire che questa attività ludica *“dilata nei bambini la conoscenza della potenza di sé; è simbolo del contenuto del proprio corpo, identificato anche come portatore di cose buone, forti, potenti”*.

Infatti, in questo gioco i fanciulli potevano mostrare la loro forza e resistenza fisica ma anche il loro coraggio, la loro bontà, il loro sentire il giusto, potevano soprattutto, costruirsi una immagine forte, serena e positiva di “sè”.

Potevano identificarsi con i personaggi delle loro favole; potevano diventare “eroi”.

La figura dell’eroe, infatti, era l’aspirazione di ogni fanciullo. Essa veniva



trasmessa, quasi sempre, dai nonni che erano soliti assistere, nei teatrini, agli spettacoli dei “Pupi Siciliani”, nei quali venivano rappresentate le gloriose imprese dei “Paladini” della corte del re Carlo Magno, nelle quali vinceva sempre il più forte, che era contemporaneamente il più

pupi siciliani

buono, il più giusto.

Così, fin da piccoli, ci si preparava a vivere questa identità.

Dal momento che le armi giocattolo non si potevano comprare per la situazione economica delle famiglie, il primo pensiero, pertanto, era di costruirsele da sé.

Si andava da un falegname conoscente, che aveva il laboratorio nella zona, a procurarsi una stecca di legno della lunghezza di circa 70 cm. per la lama ed un’altra più corta che doveva servire per l’elsa.

Nella scelta, si era insistenti nel raccomandare al falegname che doveva essere un legno robusto ma leggero, capace di assestare bei fendenti ma di non spezzarsi sotto i colpi degli avversari.

Bastavano, poi, due o tre chiodi piantati all’incrocio dei due legni e la spada era pronta ad affrontare aspri duelli.

I fanciulli più bravi, poi, se la personalizzavano ed abbellivano secondo la loro aspirazione e fantasia e, come erano soliti fare i grandi eroi, davano alla spada un nome roboante.

Quasi sempre, si era soliti accoppiare alla spada uno scudo, usando dello spesso cartone al quale era facile sistemare un bracciale di cuoio o di spago come impugnatura.

Costruite le armi, i fanciulli si raggruppavano sul terreno di combattimento e si costituivano i due avversi drappelli, formati da tre o quattro elementi per gruppo, ricorrendo alla scelta del “*pari e dispari*”, e ci si schierava in attesa del segnale di inizio.

Non sempre, uno dei componenti del drappello veniva incaricato di difendere il vessillo che era rappresentato da una canna o da un manico di scopa al quale era legato un pezzo di stoffa di colore diverso.

Non mancava mai l'arbitro del gioco che veniva scelto dai due capi drappello fra i ragazzi che non partecipavano alla gara e che aveva il compito di contare i colpi inferti che andavano a segno, ma soprattutto, di far rispettare che la potenza del contendente si manifestasse non con la violenza, ma in azioni forti e potenti ma anche buone e giuste.

Impugnata la spada con la mano destra e tenendo con la mano sinistra lo scudo, al segnale “*all'attacco*” emesso dal giudice, i fanciulli dei due avversi schieramenti, gridando rispettivamente: “*Mbrè, mbrè mbrè! / Viva 'a Sicilia, / Viva lu Re!* e di risposta l'altro gruppo: “*Nta nta rantà! / Corpu di Lanza / senza pietà*”, si avventavano l'un contro l'altro, sferrando colpi violenti, non a casaccio, ma col preciso scopo di scoprire la parte debole dell'avversario per sconfiggerlo e farlo uscire dal gioco.

Se qualche giocatore colpiva con l'intenzione di procurare male al contendente, alle proteste di costui, interveniva l'arbitro che, constatata la volontaria pericolosità dell'azione, squalificava il giocatore falloso.

Era una squalifica più morale che materiale perché il giocatore che aveva commesso il fallo non sarebbe stato più invitato a giocare, né scelto, in avvenire, come compagno di squadra non solo in questo gioco ma in tutti gli altri giochi.

Era, invece, ritenuto un bravo giocatore colui che riusciva a “*toccare*” l'avversario senza procurargli male.

Non era consentito smettere di combattere per stanchezza. In questa circostanza il giocatore veniva dichiarato vinto.

Era, però, concesso di sospendere il duello per impellenti bisogni personali.

Quando ci si trovava in questa situazione, il fanciullo bisognoso gridava “*defò*”. Il ragazzo arbitro dava l’ordine di cessare dal combattere e, sentita la motivazione, interrompeva il gioco fino al suo ritorno.

Quando un giocatore veniva “*toccato*” dalla spada del suo avversario veniva giudicato dal fanciullo - giudice che stabiliva se ritenerlo “*ferito*” e, quindi, poter continuare il duello o “*morto*” ed allora doveva uscire dal campo di gioco.

Il gioco finiva quando tutti i contendenti manifestavano la stessa intenzione o quando finivano i componenti di un gruppo.

Al termine del gioco, veniva giudicato vincitore il gruppo che, con la spada, aveva “*toccato*” più volte il corpo dell’avversario e, quindi, aveva catturato più prigionieri o aveva arrecato più morti alla squadra avversaria.

Naturalmente, al termine dell’incontro, la squadra battuta sfidava i vincitori ad una rivincita e tutti, stanchi ma felici, tornavano alle proprie abitazioni.

Anch’io, nel rievocare il gioco “*A Verra*”, ho rivissuto la felicità della mia infanzia e quando vedo bambini che giocano “*fingendo di essere*” penso sempre che sono bambini felici. Basta guardare gli occhi di una bambina che, giocando a far finta di essere una mamma, stando davanti ad una cucina giocattolo, ti dice: “*Nonno, nonno, sto facendo il caffè. Aspetta che te ne porto un poco*”. Ed, immaginando di versarlo in una tazzina giocattolo, ti chiede: “*vuoi lo zucchero o lo prendi senza?*”. E poi, se tu fai finta di berlo dicendo: “*Buono!, buono! Un po’ caldo, ma buono*”, il volto di quella bambina si illumina così tanto da sembrare l’immagine della gioia, della felicità. E veder sorridere un bambino è la cosa più bella e fantastica che possa esistere al mondo.

Ma, contemporaneamente a questa riflessione, penso a tanti adolescenti tra i cui ricordi d’infanzia non emergono scenari nei quali cavalieri supereroi si sfidano a duello. Essi oggi non sanno distinguere i buoni dai cattivi, il valore della lealtà, dell’onestà, del rispetto, dell’amicizia, del proteggere i più piccoli, di non attaccare gli indifesi, i più bisognosi.

Hanno perso il contatto con le proprie emozioni e che, pur di sentirne qualcuna, ricorrono all’uso di sostanze stupefacenti o a gesti auto lesivi.

E questo mi rattrista sia come persona sia come ex docente ed educatore.

Inoltre, ora che non posso scendere più in strada con la spada in pugno, mi chiedo, come ho sempre fatto per altri giochi fanciulleschi dimenticati dai giovani di oggi: “*ma era solo un gioco?*”

Ascoltando, per caso, un giorno, la televisione, ho sentito una notizia di tipo economico nella quale spesso veniva pronunciata la parola “*defò*”.

Mi viene la curiosità e vado a documentarmi su questo termine.

Cerco in Internet “*defò*” e mi compare la scritta “*Cerchi forse default?*”.

Apprendo che “*defò*” è la storpiatura fonetica di un termine francese che significa: omissione, mancanza, difetto, assenza.

La mia mente, illuminata da questa spiegazione, va immediatamente al gioco “*A verra*” e ne deduce che quel gioco doveva essere la rievocazione di un avvenimento nel quale dovevano essere stati coinvolti i Francesi o accaduto durante l’occupazione francese della Sicilia.

Si desta la mia curiosità:

La storia della Sicilia ci ricorda che il 30 marzo 1282, Lunedì dell’Angelo, all’ora dei Vespri in chiesa, il popolo di Palermo e, successivamente, di tutta la Sicilia, stanco dei continui soprusi e maltrattamenti praticati dai soldati francesi e dell’esoso fiscalismo del sovrano di Sicilia, che era francese, è insorto cacciando da tutta l’isola gli Angioini con il loro re, Carlo I, che, nel 1266, sconfiggendo ed uccidendo nella battaglia di Benevento Manfredi di Svevia, figlio di Federico II e di Bianca Lancia (o Lanza), era stato nominato re di Sicilia.

Tutto ebbe inizio in concomitanza con la funzione serale, detta “*Vespri*”, sul sagrato della chiesa del Santo Spirito a Palermo.

A generare l’episodio fu, secondo la ricostruzione storica, la reazione al gesto di un soldato dell’esercito francese, che si era rivolto in maniera irrispettosa ad una giovane nobildonna accompagnata dal marito e che le aveva messo le mani addosso con il pretesto di doverla perquisire. A difesa della moglie, lo sposo intervenne e riuscì a sottrarre la spada al soldato francese e ad ucciderlo.



si lava l’offesa con l’uccisione del soldato angioino

Tale gesto costituì la scintilla, che dette inizio alla rivolta e che Dante, nel canto VIII del Paradiso (vv. 58 -75) così mette in bocca a Carlo Martello, figlio di Carlo II d’Angiò e Re d’Ungheria, che lamenta di essere vissuto per breve tempo, perchè, se fosse vissuto più a lungo, “*molto male*” di quello che è accaduto non sarebbe

avvenuto. E, con malinconia ed amarezza, a rafforzare quanto detto prima, aggiungeva che la Provenza l'aspettava quale suo legittimo signore ereditario e così il Regno di Napoli. E già gli splendeva sulla fronte la corona d'Ungheria e la Sicilia



Carlo I d'Angiò

avrebbe ancora atteso come suoi re i nipoti del suo avo Carlo I d'Angiò e di suo suocero Rodolfo d'Asburgo “*se mala signoria, che sempre accora / li popoli soggetti, non avesse / mosso Palermo a gridar : ‘Mora, mora!’*”.

Infatti, nel corso della serata e della notte successiva, i Palermitani, al grido “*mora, mora!*” si abbandonarono ad una “*caccia spietata ai Francesi*”.

Si racconta, a tal proposito, che i Siciliani, per individuare i Francesi che si camuffavano fra i popolani, ricorsero ad uno stratagemma: mostravano loro dei ceci, chiamati in lingua siciliana “*ciciri*” e chiedevano loro di pronunciarne il nome; quelli che venivano traditi dalla loro pronuncia francese, che faceva “*scisciri*”, venivano immediatamente uccisi.

Ero finalmente soddisfatto della mia curiosità.

Con il gioco “*A verra*” noi, fanciulli di allora, ignari di questo avvenimento, rivivevamo, con ardore, una pagina della storia della nostra Isola, una delle tante, nella quale i Siciliani hanno mostrato che, con coraggio, bisogna sempre guardare negli occhi il pericolo e i nemici, piuttosto che stare col capo chino e sopportare e patire, senza mai ribellarsi, “*come asini sotto il giogo*”.

Questa scoperta mi spingeva inoltre a tenere di decifrare il grido di guerra lanciato dai ragazzi prima di dare inizio al combattimento.

Sono tre versi per ogni gruppo e sembrerebbero due incitazioni differenti e contrapposti, ma, se togliamo il primo verso di ogni incitazione, che ha solo funzione onomatopeica: imitare il rullo di un tamburo militare che impartisce la cadenza di marcia alle truppe o trasmettere ordini all'esercito durante la battaglia, e riuniamo i rimanenti versi, appare chiara l'unicità della composizione.

Ma questa incitazione chi l'avrebbe lanciata?

Se esaminiamo il grido “*Viva ‘a Sicilia, Viva lu Re!*” ci viene subito da dire che furono i Francesi a pronunciarlo. Ma che furono i Francesi ad inneggiare al Re,

pensando al re Carlo I, è comprensibile, ma non lo è se osserviamo che prima dell'osanna al Re, c'è l'osanna alla Sicilia.

Poteva uno straniero, oppressore, gridare: “*Viva 'a Sicilia, Viva lu Re*”?

Certo no.

Bisogna allora pensare che fosse stato il grido di guerra dei Siciliani.

Se pensiamo che siano stati i Siciliani a gridare “*Viva 'a Sicilia*” è giusto, è patriottico, è attaccamento alla propria Patria.

Se supponiamo che i Siciliani abbiano gridato “*Viva lu Re*” pensando a Carlo I d'Angiò, è impossibile.

Ed allora? Chi era questo Re al quale osannavano i Siciliani?

Ancora una volta mi vengono in aiuto le pagine della Storia.

Riassumendo il più possibile, si può dire quanto segue: Corrado Hohenstaufen, figlio dell'imperatore Federico II di Svevia e della sua seconda moglie, Jolanda di Brienne, regina di Gerusalemme, designato alla successione da suo padre Federico, assunse i titoli e le prerogative di Duca di Svevia col nome di Corrado III, di Re di Germania col nome di Corrado IV, di Re di Sicilia col nome di Corrado I e di Re di Gerusalemme col nome di Corrado II.

Ma, per testamento di Federico II, il Regno di Sicilia restò a Manfredi, figlio di Federico II e di Bianca Lancia (o Lanza).

Però, Papa Innocenzo IV non volle riconoscere il testamento, adducendo il pretesto che la successione al Regno di Sicilia era una prerogativa pontificia.

Dopo questa presa di posizione del Papa, Corrado decise di venire in Italia, con la decisione di prendere possesso del Regno di Sicilia ma, incontrandosi con il fratellastro Manfredi, si decise di comune accordo, di proseguire a pacificare il regno sotto la loro dinastia.



Manfredi Re di Sicilia

Nel frattempo, il 21 maggio 1254, Corrado moriva di malaria e tutti i suoi titoli passavano al figlio Corradino. Solo il Regno di Sicilia restava sotto la reggenza di Manfredi.

Ma il Papa continuava a considerare la Sicilia patrimonio della Chiesa, per cui chiese al Re di Francia di intervenire a sua difesa contro gli ultimi eredi della

dinastia degli Hohenstaufen, sperando di poter estendere la propria influenza all'Italia meridionale e a non dovere più subire i veti imposti dagli Svevi.



Corradino di Svevia

Gli Angiò si mostrarono subito insensibili ad ogni richiesta di ammorbidimento ed applicarono un esoso fiscalismo, praticando usurpazioni, soprusi e violenze.

Così i nobili siciliani riposero le loro speranze di liberazione dagli Angioini in



Pietro III d'Aragona

Pietro III d'Aragona, perché sua moglie, Costanza, in quanto figlia di Manfredi e nipote di Federico II, risultava l'unica pretendente legittima della casa di Svevia.

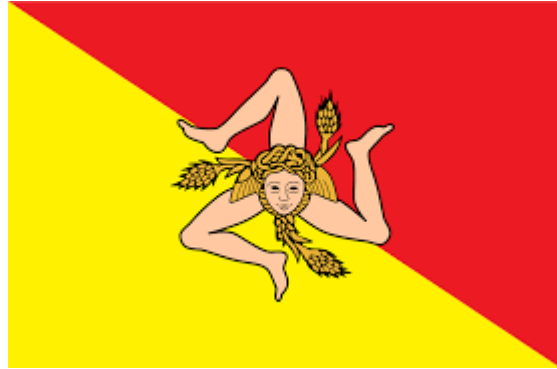
A tal fine, i baroni siciliani si misero d'accordo per organizzare una sollevazione popolare per cacciare gli Angioini e per convincere Pietro III d'Aragona ad accorrere finalmente il loro aiuto.

Secondo la tradizione, la rivoluzione venne organizzata in gran segreto dai più in vista esponenti della nobiltà siciliana, i cui principali organizzatori furono Giovanni da Procida, medico di Federico II, ed Enrico di Ventimiglia, conte di Geraci, i quali assegnarono ad Alaimo da Lentini il compito di organizzare la rivolta nella Valle Demone, con la città di Messina, a Palmiero Abate di Erice la Valle di Mazara, a Gualtiero di Caltagirone la Val di Noto.

Tutto era pronto. Bastava accendere la miccia.

L'episodio della sera del Lunedì di Pasqua del 30 marzo 1282 fu il fuoco che fece divampare l'insurrezione. All'alba del giorno successivo, la città di Palermo si proclamò indipendente e il 3 aprile successivo venne adottata la bandiera giallo-rosso, giallo come il giallo del vessillo di Corleone, rosso come il rosso della bandiera di Palermo, con al centro la "Triscele" e che diventerà il vessillo di Sicilia.

Sulla bandiera, inoltre, venne scritta la parola d'ordine usata dagli esponenti della rivolta: “*Antudo*”, che era l'acronimo delle parole latine “*Animus Tuus Dominus*” e che vuol dire “*Il coraggio è il tuo Signore*”.



bandiera siciliana

La rivolta si estese subito a tutta la Sicilia. Carlo I d'Angiò si rifugiò a Napoli e, da lì, tentò invano di sedare la rivolta con la promessa di numerose riforme, ma, alla fine, decise di intervenire militarmente e, a luglio dello stesso anno, al comando di una flotta con 24.000 cavalieri e 90.000 fanti, decise di cingere d'assedio Messina.

Pietro III d'Aragona ruppe gli indugi e, assieme al suo esercito, sbarcò a Trapani, il 30 agosto, grazie alla sua flotta comandata dagli ammiragli Fratelli Lancia (o Lanza), Corrado e Manfredi, nipoti di Bianca Lancia (o Lanza) e, pertanto, cugini di Manfredi di Sicilia e di Corradino di Svevia.

La battaglia fu violenta, “*senza pietà*”, ma alla fine, “*lu Corpu di Lanza*”, l'esercito comandato dai fratelli Lancia (o Lanza) riuscì a sconfiggere l'armata angioina. Carlo, il 26 settembre 1282, fece ritorno a Napoli, lasciando la Sicilia nelle mani di Pietro III, che, il 4 settembre, era stato incoronato a Palermo dal Parlamento Siciliano come Pietro I Re di Sicilia.

Pochi mesi dopo tornò in Aragona lasciando la moglie Costanza II di Sicilia come reggente per seguire la susseguente ventennale guerra tra Angioini ed Aragonesi.

La Pace di Caltabellotta fu il primo accordo ufficiale di pace, firmato, il 31 agosto 1302, nel castello della città siciliana fra Carlo di Valois, capitano generale di Carlo II d'Angiò e Federico III d'Aragona.

Il Trattato di Avignone del 1372 pose definitivamente fine della guerra e, contemporaneamente, pose le basi per un lungo legame tra la Sicilia e l'Aragona, con tutte le conseguenze benefiche nelle tappe della Storia Siciliana.

Tutta la pagina storica del gioco era ormai chiara: il gioco “*A Verra*” era la reinterpretazione della “*Rivolta del Vespro*”, “*lu Re*” era Pietro d'Aragona, “*lu Corpu di Lanza*” era l'armata aragonese guidata dai fratelli Manfredi e Corrado Lancia (o Lanza).

Ora che ho parecchi anni in più da quando mi divertivo con questo ed altri giochi ormai dimenticati dai giovani di oggi, provo un'immensa gioia nel ricordare questi momenti della mia infanzia, accompagnata dalla riflessione su come allora ci si divertiva con poco, spendendo nulla, ma mettendo in moto tutta la nostra fantasia, la nostra manualità ed anche la nostra inventiva.

Sicuramente, molti di voi, con un po' di anni come me, si saranno rivisti fanciulli all'età di quando praticavano questo e tanti altri giochi ormai non più in voga.

Senza dubbio ho suscitato in voi ricordi ed emozioni.

Se così, ne sono contento.

Se, al contrario, questa sera, mi fossi rivolto ai giovani, certamente questi si sarebbero messi a ridere, perché, per loro, i giochi sono stati e sono un'altra cosa.

Questi fanciulli ora non hanno una spada costruita da loro, ma una “*spada laser*



Jedi della serie Star Wars

telescopica” e non aspirano a diventare famosi come Orlando e Rinaldo, ma vogliono diventare gli “*Jedi*” dell’universo fantascientifico delle “*Guerre Stellari*”. Vogliono essere come “*Kylo Ren*” o “*Rey*” o “*Snoke*”.

A loro, per divertirsi, basta una buona “*playstation multigiocchi*” e, stando incollati allo schermo di un computer, giocare, giocare da soli, senza godere della gioia di un compagno col quale spesso ci si bisticciava per nulla anche in modo piuttosto violento, ma col quale anche si conversava, si rideva, ci si consigliava, col quale soprattutto si era amico.

E quella amicizia sarebbe durata per tutta la vita.

Michele Russo