

Michele Russo

I giochi fanciulleschi di una volta
erano solo un gioco?

Marzo 2012

I giochi fanciulleschi di una volta

erano solo un gioco?

Parlare del gioco, soprattutto dei giochi fanciulleschi di una volta, non è cosa molto semplice.

Su questo argomento si sono tenuti e si tengono ancora seminari, convegni e dibattiti durante i quali illustri studiosi, pedagogisti, psicologi, sociologi hanno versato fiumi d'inchiostro.

Il gioco ha anche suscitato e suscita ancora l'interesse di parecchi etnologi, linguisti, studiosi di tradizioni popolari sia stranieri che italiani.

I giochi fanciulleschi sono stati oggetto di attenzione anche da parte di scrittori antichi. Il poeta latino Orazio in alcune sue satire ci fa direttamente sapere sui trastulli infantili romani e lo storico Svetonio, oltre alla Vita dei dodici Cesari, ha scritto un libro in cui parla dei giochi dei bambini greci.

In tutte le letterature, infine, abbiamo ricordi di giochi.

Anche se non ho fatto studi ad indirizzo pedagogico e quelle poche nozioni che so sul gioco li ho appresi durante la mia preparazione per il concorso a preside, vediamo, per somme linee, di dare una definizione di cosa sia il gioco veramente, assumendo alcuni concetti fondamentali.

Possiamo iniziare il nostro discorso con l'affermare che i giochi fanciulleschi, in modo particolare quelli di una volta, sono una cosa molto seria.

Infatti, scriveva il Pitrè, nel 1883, nel suo libro sui *Giocchi fanciulleschi siciliani* (p.LXX): *“Il gioco è l'espressione del carattere dell'infanzia, l'atto spontaneo onde il bambino più completamente si rivela. Ogni bambino gioca perché ha da giocare, essendo questa la sola attività spontanea a lui concessa; dove egli non giochi, o è malato, o è un bambino troppo vecchio di senno, che è quanto dire un mostro.”*

Federico Fröebel, eminente pedagogista tedesco (1782 – 1852) nelle sue *Massime per l'educazione della prima infanzia* sostiene che: “ [...] *“Il gioco non è un semplice trastullarsi: esso ha una grande serietà e profondo significato.[...] Il gioco è la manifestazione più pura e spirituale del fanciullo e, assieme alla immaginazione, è il modello della complessiva vita umana, dell'intima segreta vita naturale*

nell'uomo.[...] Esso procura gioia, libertà, contentezza, tranquillità in sé e fuori di sé, pace con il mondo. Le fonti di ogni bene risiedono in esso e da esso sgorgano.”

Un altro pedagogista tedesco, esperto di fenomenologia, Eugenio Fink (1905 – 1975) afferma: *“Falsamente il gioco viene posto solo accanto ad altri fenomeni della vita [...] Esso sta per così dire di fronte ad essi per comprenderli in sé, rappresentandoli. Noi giochiamo il serio, giochiamo l'autentico, giochiamo la realtà, il lavoro e la lotta, giochiamo l'amore. E giochiamo perfino il gioco.[...] Il gioco pervade la vita umana [...] in esso si rispecchiano i grandi contenuti della nostra esistenza: il gioco li abbraccia tutti.”*

D'altra parte, per Federico Schiller: *“ [...] l'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è completamente uomo solo quando gioca [...].”*

Queste affermazioni fanno capire come l'attività ludica svolga un ruolo importante e direi determinante nello sviluppo e nella formazione della personalità e nella vita stessa del genere umano, da fanciullo ad adulto.

Naturalmente ogni periodo della vita è caratterizzato da un proprio tipo di gioco.



Gruppo di giocatori di scopone – Anni '50



Partita a biliardo



Una partita a bocce

Negli adulti il gioco è un modo di evadere dalla realtà quotidiana, frenetica e qualche volta asociale.

Si sente il bisogno, da parte di uomini e donne, di riunirsi o presso una associazione o a casa di qualcuno per giocare a carte, o in un circolo per una sfida a biliardo, o nei campetti di

gioco per la partitella a calcio o a bocce, ma sempre in gruppo.

Il gioco per l'uomo adulto è “*catarsi*”, liberazione, evasione, una cura piacevole allo stress della vita.

Nei giovani, invece, è un mezzo di aggregazione, uno stare assieme per trovare degli amici e, qualche volta, il ragazzo o la ragazza della propria vita.

Molto complessa, però, è l'attività ludica nel periodo dell'infanzia: è gioco nella vita ed è vita nel gioco.

A tal proposito scriveva un eminente pedagogista: “ *Se l'azione educativa introduce alla realtà, il gioco ne diventa lo specchio*”.

Ma quanto diversi i giochi fanciulleschi di oggi da quelli di una volta!

Allora, i più fortunati giocavano col “*triciclo*”, col “*cavallo a dondolo*”, con la “*bambola*”, con i “*tamburelli*”, con la “*trottola*”, col “*calessino e un cavallo di carta pesta*”.



Bambino col triciclo



Bambino col cavallo a dondolo



Bambola



Calessino con cavallo di carta pesta



tamburelli

I meno fortunati con una “*palla di carta o di pezza*” o una “*bambola rudimentalmente realizzata con vecchi stracci date dalle mamme*”.



palla di pezza

Tuttavia, anche se oggi i bambini hanno moltissimi giocattoli, la loro vita emotiva si è impoverita, perché spesso mancano di significative e reali esperienze ed



Bambina con pupa di pezza

avventure che contribuiscono ad un sano sviluppo psichico e sociale.

Mi sono spesso chiesto, infatti, se i bambini di oggi sono capaci di ricavare da un gioco virtuale, usando una playstation o un computer, le stesse emozioni che ricavavamo noi, loro coetanei di un tempo, quando giocavamo utilizzando strumenti ludici rudimentali, di nessun conto, ma ricchi di tanto fascino, facilmente reperibili in casa (stracci, vecchie pentole, rocchetti di legno per filo da cucire, bottoni, antiche monete, lattine, pettini, ...) o



Bottoni

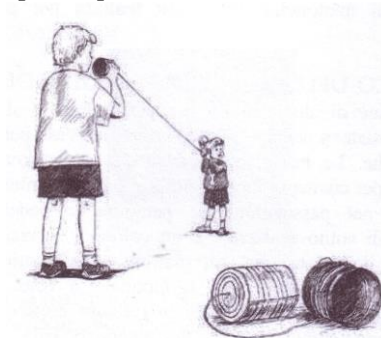


Antiche monete

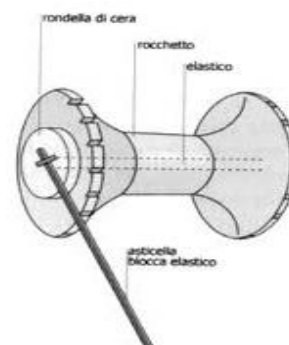


Tappi di bottiglia

addirittura per strada (pietre, stecchi, tappi di bottiglia, ...) coi quali si ricavavano “*palle di pezza o di carta*”, “*pupe di pezza*”, strumenti musicali, telefoni, trampoli, carri armati, e le ragazzine giocavano a “*regina reginella*”, “*madama Dorè*”, a “*acchiapparedd(r)a*”, ai “*cerchietti*”, a “*palla avvelenata*”, al “*gioco della corda*”, a “*peri zoppu*”,



Telefono senza fili



Carro armato costruito con un rochetto

mentre i maschi giocavano con i “birilli”, con i “tamburelli”, a “u quadrettu”, a “cinqu petri”, “cu piriu”, a “fussetta”, a “i quattru cantuneri”, ai “sciappedd(r)i”, “ca carriola”, “cu circhu”, “ca’ freccia”, o a “cavadd(r)u”, oppure a “biviri chi mi nni vegnu” e ad altri giochi di gruppo.



Gioco della corda



Gioco a peri zoppu



birilli



Gioco con i sciapped(r)i

Tutti questi giochi aiutavano i bambini a crescere: essi imparavano a relazionarsi gli uni con gli altri o a trovarsi degli amici che sarebbero rimasti tali per tutta la vita.

Inoltre, giocando, imparavano a familiarizzare con cose svariate, forme, colori, suoni, numeri, e contemporaneamente imparavano ad esercitare la loro vita, riproducendo tutto ciò che vedevano, ma soprattutto imitando atti, gesti, occupazioni degli adulti.



a tri tri



a biviri chi mi nni vegnu



Gioco del cerchio

E così le ragazzine, giocando a fare la massaia anche con una cucina per bambole o portando a spasso una bambola in una carrozzina, imitando i gesti delle loro madri, imparavano a diventare donne, mogli e madri; i maschi, costruendosi i loro giocattoli, apprendevano i primi elementi dei mestieri ed imparavano ad amare il lavoro.



Cucina per bambole anni '20



Bambina che imita una massaia



Carrozzina per bambole

Tali giochi si svolgevano per lo più all'aperto, nei cortili, nei vicoli, nei campi e, laddove esistevano, nei giardini pubblici, ma solo la strada, grande madre magnanima, prima che il proliferare di automobili e motorini la rendesse caotica e pericolosa, apriva le braccia e in essa fanciulli e giovani di tutte le età e di tutti i ceti trovavano rifugio, spazio, sfogo alla loro voglia di crescere, giocando a giochi semplici, anche se talvolta spericolati, eppure tanto divertenti che la vita moderna ha cancellato, ma che a me e, credo, a tutti quelli della mia età, che, come me li hanno vissuti, tanta gioia e tanta vitalità hanno dato.

Tuttavia, quasi tutti gli studiosi hanno rivolto la loro attenzione soprattutto all'importanza pedagogica, didattica e socio aggregante dei giochi, trascurando l'aspetto storico - etnologico dei giochi fanciulleschi di una volta.

Quei giochi erano la nostra vita, ma erano anche lo specchio del nostro passato e possiamo affermare che parte degli aspetti del modo di vivere di un passato dell'umanità, che non ha storia scritta, si trova documentata in alcuni aspetti di questi giochi infantili.

E così, mentre i nostri nonni e i nostri genitori ci tramandavano antiche filastrocche e i loro giochi tradizionali, ci trasmettevano e facevano sopravvivere anche usi, abitudini, tradizioni, avvenimenti, di cui abbiamo vaghi ricordi o di cui si sono perse le tracce, attività primitive, rurali, pastorali, leggi, riti religiosi, credenze, ricordi di arte magica, antiche preghiere o scongiuri, o anche antiche canzoni o madrigali, danze, valori diversi ma anche testimonianze di uno stato sociale.

Però non è sempre agevole, anzi è talvolta estremamente difficile il saper leggere dentro a codesti giochi, indovinarne il senso recondito e rintracciarvi tracce di un mondo che fu.

Lo è stato per tanti studiosi, a maggior ragione lo è stato per me.

Brevemente ricorderò:



gioco a verra

Fra i giochi in cui sopravvivono evidenti tracce di avvenimenti storici ricordiamo quello chiamato “*a verra*”, alla guerra, o “*con le spade*” che ricorda l’insurrezione dei Vespri Siciliani del 1282 contro Carlo I d’Angiò.

Il gioco chiamato “*a li quattru cantuneri*” o “*a la rocca*” oppure “*alatri e sbirri*” ha sicuramente

reminiscenze del diritto di asilo che, anticamente, potevano dare al popolo le chiese, i conventi e i castelli feudali, che godevano dell’immunità.

Una testimonianza del tenore di vita delle persone tenuto fino al secolo scorso lo possiamo dedurre dalla filastrocca che si ripeteva nel gioco “*a tri tri*”, il gioco della cavallina o nelle filastrocche di alcune “*conte*” che servivano per scegliere chi doveva giocare per primo.

Alcuni giochi, inoltre, non sono altro che riproduzioni di antiche armi. Così la “*cerbottana*” degli antichi cacciatori si ripropone nella cannuccia della penna a biro colla quale, in classe, si lanciavano le palline di carta ai compagni, mentre la “*fionda*” colla quale si andava a caccia di piccoli uccelli o a colpire le campane delle chiese, ci ricorda l’arma potente dei frombolieri degli eserciti persiani, greci, cartaginesi, romani.

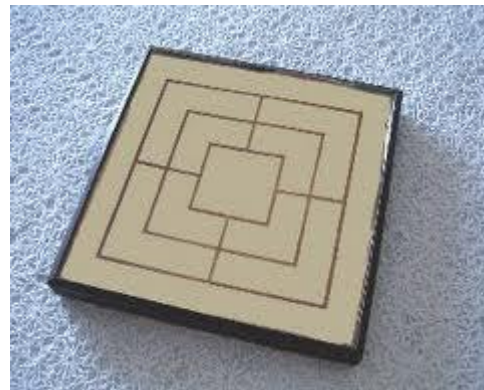


u piriu

Dei giochi fanciulleschi nei quali sono avanzi di riti, di cerimonie e di usanze antichissime perdute o scomparse dalla memoria, ricordiamo il gioco “*u piriu*” o come viene chiamato in tanti paesi “*u strummalu*”, la trottola. Esso ci riporta a riti magici che i contadini erano soliti fare nei loro villaggi, facendo

girare delle grandi trottole per ricavarne, dal movimento, i pronostici per il futuro.

Il gioco del “*tris*” o del “*filetto*” che si trova sul retro della scacchiera del gioco della dama richiama il disegno della “*Triplice Cinta*” che troviamo sulle pareti di molte chiese medioevali, ma richiama pure il “*Labirinto*” del mito cretese, e che rappresenta la metafora del viaggio dell’anima verso la salvezza, ma che può essere anche interpretato come simbolo delle

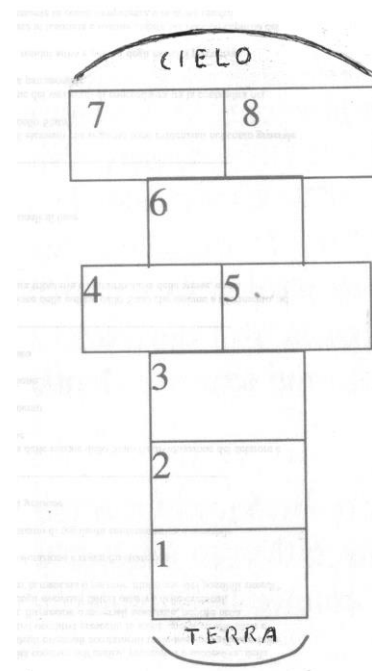


gioco del tris

potenzialità dell’artista (o del Creatore) nel progettare architetture di inarrivabile complessità, o viceversa, sulla scorta della fama palesamente negativa della storia del Minotauro, può tramutarsi in emblema del mondo terreno, del peccato, del vizio, dell’eresia, della morte.

Il gioco di “*Testa o croce*” può essere collegato all’usanza di gettare in aria una moneta allo scopo di indovinare quale sorte dovesse toccare ad una persona. Gioco che i Greci chiamavano “*astiazein*” ed i Romani “*caput aut navis*” per il fatto che la moneta aveva, originariamente, da una parte la testa di Giano e dall’altra il rostro di una nave.

Il gioco “*ai quadretti*” o, come viene riportato da altri “*a’ campana*” o “*al Paradiso*” o “*a peri zoppu*” è una tangibile testimonianza di riti esoterici. Esso si svolgeva in questo modo: durante le belle giornate si tracciavano a terra, con un pezzo di carbone o gesso, delle caselle numerate (sei, otto, dodici) e si lanciava dentro di esse una piastrella e poi vi si saltava con un piede o a piè pari senza toccare le righe. In tal gioco, secondo gli studiosi, sopravvivono ricordi di arte magica, di credenze religiose e di astrologia. Secondo alcuni studiosi le caselle disegnate rappresenterebbero i pianeti o i dodici segni dello zodiaco, la piastrella, che viene lanciata, raffigura il sole che visita tutte le “*stanze*” dell’universo e le illumina colla sua luce, ma per altri la piastrella è l’anima, la quale, partendo dalla terra, arriva



gioco a peri zoppu

alla salvezza, attraverso i vari stadi del gioco, simboleggianti stadi valoriali (Mito di Eracle, culto di Mitra, Cristianesimo).

Quel gioco dimenticato era, pertanto, la trasposizione in gioco di una immaginaria e suggestiva “*Divina Commedia*”, era la narrazione simbolica di un viaggio nell’aldilà, era la peregrinazione attraverso i tre regni, dall’oltretomba, dall’abisso infernale all’alto dei cieli, e che nella nostra religione, il Cristianesimo, simboleggia il viaggio sulla Terra, che ciascun cristiano deve compiere prima di poter ritornare a Dio, sommo Creatore. E, senza alcuna intenzione di voler essere blasfemo, potrei dire che “*a peri zoppu*” o a “*campana*” i giovani, giocando, hanno interpretato la vita e la passione di Cristo. Nei dodici riquadri, infatti, si possono leggere dodici momenti della passione. Partendo dal semicerchio in basso la “*Terra*”, Dio - Uomo, con la sua “*Ascensione*”, raggiunge il semicerchio superiore il “*Cielo*” e, ponendosi accanto al Padre, colla sua duplice natura di Dio e di Uomo, ha divinizzato la sua umanità nella quale si rispecchia l’umanità di tutti gli esseri.

Pertanto, da quanto detto in questa veloce presentazione, possiamo affermare che quei giochi fanciulleschi dimenticati solo un gioco non erano.

Era la vita che diventava gioco.

A questo proposito voglio soffermarmi su una filastrocca per fare la “*conta*” usata dalle ragazze

La filastrocca della “*conta*” è la seguente:

Bim, Bum, Ba,

La maestra me le dà

Me le dà con la bacchetta

Santa croce benedetta.

Uno, due ,tre. Fuori.

Era una filastrocca molto semplice che le ragazzine solevano fare per la “*conta*”, per stabilire chi doveva “*uscire*”, cioè pagare la penalità nel gioco, ma quanto piena di significato e di valori!

Nel primo e nell’ultimo verso ci sono rispettivamente delle sillabe ripetitive e dei numeri, adatti a scandire il conteggio dei giocatori. Ma se analizziamo tutto il contenuto, appare evidente che esso sintetizza lo scopo dell’andare a scuola: leggere, scrivere e far di conto. Lo scopo della povera gente, che desiderava che i loro figli non fossero umiliati dalla loro “*ignoranza*” e vedeva nell’alfabetizzazione il miglioramento sociale ed economico dei loro discendenti, il riscatto del loro stato

servile, quasi una realizzazione del motto latino “*Fac sapiens et liber eris*” istruisciti e sarai un uomo libero. Tutto ciò può avvenire con l’aiuto della maestra, che è posta nella parte centrale della filastrocca. Ma è una maestra rigorosa, che pretende, che punisce quando non si studia, che dà bacchettate sulle mani. Quello studio diventa una croce che bisogna sopportare, perché è il mezzo del loro riscatto, e quella croce è sacra come è stata sacra per il Cristo che, attraverso di essa, ha riscattato il genere umano oppresso, umiliato, asservito. Pertanto nessun alunno, nessun genitore avrebbe mai pensato, non dico osato, come purtroppo assistiamo in tempi recenti, di andare a rimproverarla per quella punizione inferta. Quella croce e, di conseguenza, quella maestra sono anzi benedette.

Cinque versi, ma c’è tutta una mentalità di una gente “*ignorante*”, ma buona, rispettosa del lavoro che gli altri fanno con etica professionale, con autorevolezza, anche se ad un primo giudizio potrebbe sembrare severità.

Oggi, invece, ...

Lascio a ciascuno la propria riflessione, consapevole che questa è la mia interpretazione e che altri, in contesti diversi, potrebbero dare un’altra lettura, come si ripete alla fine di ogni bella favola:

*“Stretta è la foglia
Larga è la via
Voi dite la vostra
Che io ho detto la mia”.*

Michele Russo